© NINTENDO ALL RIGHTS RESERVED

TOY
STORY
LASER
LIGHTYEAR
SHERIFF
TOY STORY © DISNEY / PIXAR

Nintendo
SNES • GAME BOY • NES
ultra Player

Nintendo

SNES • GAME BOY • NES

ultra Player

Toshinden GB
Tous les coups pour gagner

TOY STORY
LE JEU

TOY STORY © DISNEY © PIXAR

LES HITS DU MOIS
BREATH OF FIRE II
KIRBY'S DREAM COURSE
MEGAMAN X2
SPIROU
KIRBY'S GHOST TRAP
ADVENTURES OF LOLO
MICKEY MOUSE V

numéro 35 mai/juin 98

Les plans :
Yoshi's Island
ça continue !!!

ISSN : 1242-7641
216 FB
7,5 S Can.
9,95 FS
32 F
M 2988 - 35 - 32,00 F-RD

98%

Pour halluciner, fixez la page de droite
3 minutes.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Miyamoto a concentré tout son talent sur Super Mario World 2 pendant 4 ans. C'est tout dire sur ses qualités.

99%

Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island !»

Player One

Milouse (Journaliste)

99%

Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

97%

Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits. Il s'appelle Yoshi's Island.»

Joypad

Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6

Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

édito

Salut à tous !

C'est le printemps. Avec l'arrivée des beaux jours, toute l'équipe d'Ultra Player a mis les bouchées doubles pour vous proposer un numéro bourré de plans et de trucs en tout genre pour vos consoles préférées. Qui a dit de mai qu'il est un mois creux ? Pas nous en tout cas, puisque nous arrivent quelques pointures, du style Breath of Fire II et Toy Story, deux futurs hits auxquels nous consacrons des dossiers complets. Sinon, il faut reconnaître qu'au sujet de la Nintendo 64, les nouvelles ne sont guère rassurantes : toujours pas de date officielle pour sa sortie française. Tout le monde est sur les dents. Nous devrions pourtant en savoir bientôt un peu plus, puisque se tient courant mai le fameux salon E3 de Los Angeles. Evidemment, nous y serons et nous ne manquerons pas de vous faire part de nos découvertes dans le prochain numéro d'Ultra Player. Prochain numéro qui va marquer un nouvel essort pour votre magazine préféré ! Il y a maintenant bientôt cinq ans, paraissait le numéro 1 de Nintendo Player, magazine exclusivement dédié aux consoles Nintendo. Nous étions les premiers, et nous le sommes restés ! Au fil du temps, votre fidélité ne s'est jamais démentie, malgré les quelques changements de formule, et même de titre ! Pour tout cela, bien évidemment, nous vous remercions. Mais les temps changent, et le marché des consoles a considérablement évolué. Dans le souci de vous informer sur les meilleurs jeux, de vous donner les astuces les plus top et les plans les plus complets, Ultra Player va donc ouvrir ses colonnes aux autres consoles, PlayStation et Saturn notamment... Mais que les Nintendomaniaques purs et durs se rassurent : la Snes, la Game Boy, et bientôt la Nintendo 64, seront toujours traitées dans nos pages avec le même professionnalisme et le même enthousiasme mérité. Faites-nous confiance là-dessus !

Rendez-vous donc début juillet et ne manquez pas cet Ultra Player nouvelle manière.

Goombas

ULTRA PLAYER est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex.
Tél. : (1) 41 10 20 30 - Fax : (1) 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
36 68 77 33 (Jeux) - 3615 PLAYER ONE.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur des rédactions : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Cyrille BAUDIN.
Rédacteur en chef adjoint : Claire SAUNOIS.
Secrétaire de rédaction : Christophe VERRON.
Rédaction : Denis ADLOFF, Stéphane BURET, Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Jean-François VIE.
Illustrateurs : Emmanuel VEGLIONA.
Couverture : Christian DAO.
Maquette-Infographie : Lionel FAVERIE, Gilles RENOULT, Lionel GEY.
Montage : Wladimir MAGEOT, Galdric MONE-MIRAULT.

PUBLICITÉ : tél. : (1) 41 10 20 40 - Fax : (1) 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité : Perrine MICHAELIS.
Assistante Marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Audiotel - Minitel : Laurence CORBIER

FABRICATION : Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure numérique : ACTUEL PRODUCTION - Boulogne.
Impression : DIDIER QUEBECOR - Mary-sur-Marne.
Service abonnements : B.I.L, BP 4, 60700 Saey-le-Grand. Tél. : (16) 44 69 26 26.
Service des ventes : PROMEVENTE - Michel IATCA (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION. Tél. vert : 05 19 34 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
SA au capital de 4 000 000 F - RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration : Christine BERNADET.
Secrétariat : Valérie COURTOIS.
Distribution NMPP - Dépot légal janvier 1996.
Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
TOY STORY © Disney/Pixar.
Les mots et logotypes NINTENDO™ sont des marques déposées par la société NINTENDO Inc.
Les Goombas sont © Nintendo Inc. Tous droits réservés © NINTENDO Inc.
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION est une société totalement indépendante de NINTENDO Inc.
Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

6 Courrier
Ah, si vous saviez comme il vous aime votre Goombas. Il se donne la peine de lire toutes vos lettres, et elles sont nombreuses, croyez-le !

8 Actus

20 Ultra Manga
Les meilleures nouveautés manga par Inoshiro.

24 Snes

85 Game Boy club

100 A la Rescousse
Bubu vous révèle tous les coups de la mort qui tue sur Mortal Kombat 3 Snes et Game Boy

108 Champions

111 Ultra BD
Didou pique sa crise en jouant à Toy Story ! Et devinez un peu ce qui arrive, les sprites se rebellent !

112 Top
C'est le grand retour de Matt. En pleine forme, il vous a concocté un Top 10 dédié aux jeux de rôle/aventure !

Concours
P. 15 Spirou
P. 115 3615 PO

Infos Zapping

Ce mois-ci, pas grand chose à se mettre sous le paddle ! De sorties repoussées en annulations, les actus font la tête. Et pour clore le tout, Londres ne répond plus… Heureusement, Mario RPG pointe son nez, et nous promet quelques mémorables nuits blanches…

Ultra Manga

Côté Manga, une actualité assez chargée avec (enfin !) la réédition d'un chef-d'œuvre de Taro Rin (l'auteur de Galaxy Express, entre autres…) en vidéo, et des sorties très attendues en livre de poche. Assurément, une judicieuse sélection !

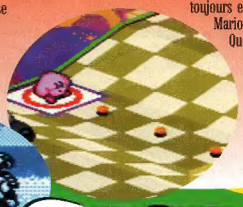
Snes

24 Sélection
24 Toy Story
36 Breath of Fire II
46 Kirby's Dream Course
50 Megaman X2
54 Kirby's Ghost Trap
56 Spirou
Que de très gros jeux !

62 Système D
Une surprise vous attend !

68 Plans
68 Yoshi's Island
Troisième volet de notre saga bimestrielle, avec toujours en "guest stars", les inséparables : bébé Mario grimpé sur le dos de Yoshi. Quelle distribution !!!

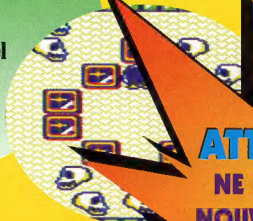
82 Confidentiel



Game Boy Club

86 Sélection
86 Toshinden
92 Adventures of Lolo
94 Megaman IV
96 Mickey Mouse V
Variété et pluralisme tels sont les maîtres mots de ce "programme" Game Boy !

98 Confidentiel



ATTENTION !
NE RATEZ PAS LA NOUVELLE FORMULE D'ULTRA PLAYER DÉBUT JUILLET

Coucou ! c'est moi ! Le seul, l'unique Goombas. Nous revoilà pour ce trente-cinquième numéro du sublissime Ultra Player. Beaucoup de lettres ce mois-ci, à tel point que je serais presque tenté de dire trop... Mais je ne vais tout de même pas me plaindre : je vous ai assez tanés pour que vous m'écriviez ! Allez, place à votre prose.

COURRIER

Oyez, oyez, rédaction d'Ultra Player. Inclinez-vous devant King Beijita, Roi du Paddle, Empereur du dessin en noir et blanc. King Beijita vous écrit !
Salut à toi maître Goombas, s'cuse pour l'intro, mais tu sais ce qu'est le protocole. Fou de japanim', comics et jeux vidéo, je trouve ton mag' géant, génial, etc. C'est la revue avec un grand "R" ! Lecteur fidèle depuis un matin d'octobre 1991, où je découvris ce petit hors-série de Player One : Nintendo Player, je me décide enfin à vous écrire. Maintenant, place aux questions :
1/ Où c'est qui sont les résultats et les noms des gagnants du sondage du n° 30 ?
2/ Pour le concours Arty, peut-on envoyer des dessins en noir et blanc parce que les couleurs, comme tu l'as vu, c'est pas trop mon truc.
3/ Es-tu sûr que Carrier Aces est sorti, car je ne l'ai toujours pas trouvé.
4/ Même question pour ESPN Tonight Base-Ball ?
Bon, je crois que c'est tout. J'espère que tu me publieras, sinon je monte à Paris te faire une tête, un truc très, très vilain, quoi...
Oyez, oyez rédaction d'Ultra Player, King Beijita (KB pour les intimes) vous salue.
Au revoir toute la rédaction.
King Beijita
P.S. : pas trop tôt pour la rubrique Ultra Manga, depuis le temps que je l'attendais. Allez maintenant au revoir !
(RE)P.S. : je plaisantais...

Salut King Beijita !
Le misérable ver de terre que je suis s'incline devant toi, ô grand Beijita ! (comme tu peux le constater, je respecte aussi le protocole). Mais trêve de politesse, mes lignes sont comptées et je dois répondre à tes questions.
1/ Si je n'ai pas publié le nom des gagnants de l'Enquête Lecteurs parue il y a bientôt un an, c'est qu'il ne s'agissait pas à proprement parler d'un concours. Ceux dont les réponses avaient été tirées au sort ont reçu depuis longtemps leur cartouche Zoombies.
2/ En ce qui concerne le concours Arty, évidemment, tu peux envoyer tes dessins en noir et blanc : s'ils sont beaux, ils seront publiés.
3/ Par ailleurs, Carrier Aces et ESPN Base-Ball sont bien sortis en France. Le seul problème, c'est que cela remonte à un certain temps et je doute que tu puisses encore trouver ces deux cartouches dans le commerce. Mais sait-on jamais ? Avec un peu de chance...
Pour conclure, je suis content de ton accueil à la rubrique Ultra Manga. Et du reste, tu remarqueras qu'elle s'est quelque peu étoffée pour ce nouveau numéro.
Bon ! Votre Altesse Sérénissime, il est désormais temps de nous séparer.
Salut KB (jardin ?) !
Goombas

Salut Goombas !
Ça mousse ? Bon, comme tu le sais et les lecteurs aussi, Ultra Player, c'est pas un mag' de "blaireaux". Il faut quand même attendre deux mois, mais la qualité est là. On retrouve le meilleur dans un concentré de plus de cent pages (même dans les périodes les plus creuses). Normal, avec des rubriques et des testeurs comme ça, tu m'étonnes que le mag' soit toujours Ultra. Bon, je vais maintenant passer aux questions :
1/ Est-ce que tu me conseillerais Doom, moi qui suis un mordu de la gâchette, bien qu'il n'y ait pas de sauvegarde ?
2/ C'est "Ultra" de faire les plans de Yoshi's Island, mais vous nous faites le coup de Nintendo qui impose le livret des soluces. C'est vrai quoi ! Dès qu'un jeu sort, booouuumm (et non pas Doom ! Z'avez pas compris ? Tant pis !), vous mettez le plan qui va avec (ex. : Batman Forever), ce qui enlève de l'intérêt au soft. Certains diront, qu'on peut jouer pour le fun. Mais sans les salles secrètes et les astuces, le soi-disant "fun" en prend un coup (sauf pour EWJ) (NdR. Ah ! tu vois...). Alors ne venez pas vous plaindre lorsque la rubrique Système D (qui est excellentissime) soit vide ! Capisci ?
3/ Pourquoi nos amis du pays merveilleux de Nintendo attendent pour vendre la console "censée" éclater le marché, parce que moi, j'en vois qui se précipitent sur les 32 bits (d'ailleurs, je me demande comment je fais pour résister !).
4/ Dis, grand Manitou (à peine lèche-bottes, le keum...), c'est quand que tu me publieras pour faire éclater mon extase, parce qu'au bout de six lettres, je sens que je vais tout péter dans la rédac' ! Calme, restons calme... Alors tu me publies, oui ou... censuré !... Merci.
PCPRK.

Salut PCPRK (un peu "strange" comme nom !), Ah ! comme ça fait plaisir d'apprendre qu'Ultra Player n'est pas un mag' de blaireau ! D'ailleurs, ce n'est guère étonnant, compte tenu du fait que je suis un goombas (de la famille des végétaux thallophytes dépourvus de chlorophyle, mais agrémentés de pieds pour se promener — on sait jamais, ça peut servir !), et non de celle des rongeurs, comme le plus vulgaire blaireau venu !... Blaireau — il est grand temps de le souligner — qui n'a pas mérité son indigne réputation compte tenu du fait que le rongeur sus-nommé (et je suis poli !) a donné son nom et ses poils à la plus noble conquête de l'homme après le cassoulet (là, je parle du truc qui sert à étaler le savon à barbe) ! Mais bref, les champignons ne se rasant que très rarement, et uniquement sous la menace, j'imagine que tout cela vous ennuie. Passons donc aux choses sérieuses.
1/ On ne peut rêver meilleur jeu de tir que Doom. Et d'ailleurs, je te signale que ce soft, dans sa catégorie, a été élu Goombas d'Or 95 par la rédaction !
2/ Tu exagères un tantinet sur ce coup-là ! D'abord, on ne publie jamais les plans complets d'un jeu le mois de sa sortie (en général, ils s'étendent sur plusieur numéros : c'est le cas de Yoshi). Ensuite, les jeux que nous traitons en plans sont souvent très longs et riches. Nous n'avons pas la prétention de "tout" dire. Pour preuve, nous recevons encore parfois des astuces sur d'anciens titres dont pourtant nous avions fait les plans. Et

RIER

pour finir sur ce sujet, ce sont justement la qualité et la précision de nos plans qui ont fait le succès d'Ultra Player (NP). Capisci ?
3/ C'est sûr, Nintendo a pris quelque retard (c'est le moins qu'on puisse dire !) sur la sortie de sa 64 bits. Et je comprends très bien que de nombreux joueurs se soient tourné vers la PlayStation ou la Saturn (qui sont de bonnes machines). À cause de ce retard, Nintendo a perdu un peu de sa suprématie sur le marché. Mais après tout, cela le relance et, du fait de la concurrence, cela devrait permettre aux éditeurs d'améliorer la qualité des jeux. Quant à la Nintendo 64, ne compte pas la voir dans notre beau pays avant la fin de cette année.
4/ Maintenant !... Bonjour l'extase !
Allez, à bientôt l'ami !
Goombas

Salut Goombas !
Je voudrais d'abord te dire que j'adore la nouvelle formule du mag', et je félicite toute l'équipe pour cet excellent travail. Maintenant les questions :
1/ J'ai eu la surprise de constater dans le dernier numéro qu'une nouvelle rubrique (Ultra Manga pour ne pas la citer) avait fait son apparition. Elle ne me dérange pas, il suffit de faire comme si elle n'était pas là. Mais crois-tu qu'elle ait vraiment sa place dans le mag' ?
2/ Autre chose : dans la rubrique Tests éclair, je remarque que les jeux testés sont souvent nuls (les 4 Goombas sont rares). Est-ce parce que vous n'avez pas le temps de les tester à fond ?
3/ Question perso' maintenant : je vais acheter l'excellent Yoshi's Island, mais je ne sais pas si je dois également acheter Diddy's Kong Quest. Est-ce que tu penses que ces deux jeux de plate-forme peuvent se compléter, ou alors un seul suffit-il ?
Voilà, mes questions sont terminées. J'espère que tu vas me publier, sinon, merci de m'avoir lu. Bye, arrivederci, adios, auf wiedersehen... Salut, quoi !
Gilles (quadrilingue à ses heures).

Hello Gilles !
Merci pour ta lettre. Je suis ravi que la nouvelle formule du mag' te plaise autant, c'est d'ailleurs pour ça que nous la changeons dès le prochain numéro ! Il faut bien vivre avec son temps ! Venons en à tes questions :
1/ Pour ce qui concerne la rubrique Ultra Manga, les avis sont partagés. Les mangas s'affirment comme un véritable phénomène de société. Il se trouve que la très grande majorité de nos lecteurs en sont particulièrement friands et qu'ils me réclamaient cette rubrique depuis longtemps... Mais tu me sembles finalement adopter l'attitude la plus saine : n'aimant pas les mangas, tu sautes les pages qui leur sont consacrées. Voilà un lecteur intelligent !
2/ Comme tu l'as si bien remarqué, les Tests éclair sont une sorte de fourre-tout pour caser les jeux dont nous ne pouvons traiter dans les Sélections. Évidemment, il s'agit le plus souvent des softs les moins intéressants ! Ceci expliquant cela.
3/ Je termine avec ton problème existentiel concernant DKC 2 et/ou Yoshi. Bonne question ! Je pencherais personnellement pour Yoshi's Island. Mais, réflexion faite, Diddy's Kong n'est pas si mal. Donc, à ta question, je répondrai : "les deux, mon général !"
À bientôt Gilles ! Te voilà enfin publié.
Goombas (monolingue à ses heures)

Salut Goombas !
Je me prénomme Ludovic, et c'est la première fois que je t'écris. Mais j'aimerais commencer par te dire qu'il m'est insupportable d'attendre deux mois pour me procurer ton mag' qui, par ailleurs, est tout à fait génial. C'est trop long et c'est l'objet de la première de mes questions :
1/ Puis-je rêver à nouveau de voir ton mag' paraître tous les mois ?
2/ Connais-tu des jeux sur Super Nintendo semblables à Utopia ?
3/ Secret of Mana 2 (Seiken Densetsu 3) a vu le jour sur Super Famicom. Sera-t-il disponible en version française sur la Super Nintendo ? Sachant que Secret of Mana 1 est le deuxième épisode, est-ce que l'on verra un jour sur la Super Nintendo, Seiken Densetsu 1 ?
4/ Je possède Zelda III et Secret of Mana (qui sont superbes), mais j'aimerais en acquérir un autre. Peux-tu m'aider à choisir entre Illusion of Time, Mystic Quest et Equinox ?
5/ Je trouve dommage que ces jeux coûtent chers. Puis-je espérer un jour une baisse de leur prix (grâce à l'Ultra 64).
6/ Il est navrant de penser et de voir que peu de RPG existent sur Super Nintendo. La tendance peut-elle s'inverser ?
Voilà, j'ai fini. Et longue vie à ton mag' !
Ludovic (j'aime l'aventure, et toi ?)

Salut Ludo !
1/ Ah ! l'éternelle histoire du bimestriel-passé-mensuel-repassé-bimestriel... Il faut que tu saches que tu n'es pas le seul à te plaindre de la périodicité d'Ultra Player. Je ne peux rien te promettre, mais j'espère de tout cœur que cela reviendra un jour. D'autant plus que le "nouveau UP" arrive bientôt !
2/ À ma connaissance, le seul jeu sur Snes qui puisse véritablement s'apparenter à Utopia est Populous. Mais je te souhaite bon courage pour le trouver (ça remonte au néolithique inférieur, c'est dire !).
3/ Question suivante... Allo Guy Darbois ?... Seiken Densetsu 3 (derrière l'église) correspond bien à Secret of Mana 2 (suite japonaise de Secret of Mana 1). Je pense qu'il devrait sortir un jour ou l'autre chez nous, mais je n'ai aucune information à ce sujet ! En revanche, je doute fort que nous puissions profiter un jour de Seiken Densetsu 1 (trop ancien !).
4/ Pour ta quatrième question, je ne saurais trop te conseiller Secret of Evermore (qui doit être enfin sorti à l'heure où j'écris ces lignes), ou encore Breath of Fire II qui ne devrait plus trop tarder (je te renvoie au test de ce numéro).
5/ Je n'ai malheureusement pas de pouvoir sur le prix des cartouches. Sinon, je te tenait qu'à moi, je mettrais tout à 100 balles.
6/ Pour finir, concernant les RPG, il est indiscutable que depuis quelques temps Nintendo met le paquet pour en sortir de plus en plus en France. Espérons que cela continue...
Voilà, j'ai fini. Et longue vie à toi !
Goombas

PS : Aïe, aïe, aïe, aïe ! Je vais encore me faire insulter par les accros du post scriptum... Qu'y puis-je ? J'avais pourtant sélectionné une homme cinquantaine de lettres. Mais la place...
Sincèrement désolé les gars, les filles... Je vous aime !

INFOS zapping

ICI LOND

LES ABSENTS ONT TOUJOURS TORT..

L'ECTS, c'est tous les six mois, ça se passe à Londres et c'est le plus important salon européen du jeu vidéo ! Mouais... c'est vite dit, car il faut bien avouer qu'il n'y avait pas grand chose de nouveau à se mettre sous la dent !

Lors de cette dernière édition (14 au 16 avril), Nintendo a une fois de plus brillé par son absence ! Ce n'est pas une grosse surprise... On a pu tout de même se procurer un dossier de presse de la société nippone qui "traînait" sur le stand Funsoft (original, non ?). Un dossier pas très intéressant, qui évoquait toutefois la sortie de Mission Impossible (adaptation du film avec Tom Cruise) en exclusivité sur Nintendo 64 . Mais vu qu'il n'y avait pas de photos...

Deux images de Pilots Wings 64 sur la future console Nintendo.

Côté Super Nintendo et Game Boy rien de nouveau également ! Il a d'ailleurs été quasiment impossible de trouver une console Snes sur le salon — illustration concrète de ce que beaucoup d'éditeurs nous ont avoués : ils ne souhaitent plus développer sur 16 bits. Ce n'est pas gai, mais ne jetez pas votre console : une petite minorité d'entre eux a entrepris de faire de

RES

la résistance. Comme Titus qui, sans le présenter, nous a longuement parlé d'Incantation (un jeu action/aventure), et de Power Piggs, un plate-forme qui semble très délirant. Par ailleurs, tou-

jours dans le dossier de presse Nintendo, il nous a été rappelés que la "bête" devrait sortir normalement en automne, ou au plus tard à Noël (les malins...). Bref rien de croustillant dans l'ensemble.
Il reste à noter que Sega n'était également pas représenté sur le salon ! Certes, il y eut une petite matinée "breakfast" au cours de laquelle quelques nouveaux titres étaient présentés... Enfin, saluons amicalement la reine, j'ai nommé la Playstation, et le tout puissant Sony, incontestables stars de cet ECTS !
Voilà tout est dit ! Rendez-vous à l'E3, le salon américain qui se tiendra à Los Angeles mi-mai, et où les infos devraient être nettement, mais alors nettement plus "chaudes"...

LES BONS PLANS

Nintendo
SNES • GAME BOY • NES
ultra Player

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Ultra Player

Nes
Kirby's Adventure (niv. 3)
Game Boy
Zelda Link's Awakening (1re et 2e palais)
SML 2 (fin)
Snes
Earthworm Jim (1re partie)

Game Boy
Zelda Link's Awakening (du 3e au 5e palais)
Snes
Earthworm Jim (suite et fin)

Nes
Kirby's Adventure (niv. 4)
Game Boy
Zelda Link's Awakening (suite et fin)
Snes
Donkey Kong Country (les 101 %)
Dossier Dragon Ball

Game Boy
Donkey Kong 94 (1re partie)
Snes
Batman Forever (1re partie)
F1 Pole Position

Game Boy
Donkey Kong 94 (2e partie)
Snes
Killer Instinct
Doom
Sim City
Batman Forever (2e partie)

Game Boy
Donkey Kong 94 (3e et dernière partie)
Snes
Yoshi's Island
Earthworm Jim 2
Mortal Kombat 3
Batman Forever (3e et dernière partie)

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci dessous accompagné de votre règlement à :
Bii — Anciens numéros Ultra Player
BP 4 — 60700 Saey le Grand. Tél. : 44 69 26 26.
(Si vous habitez Paris ou la région parisienne, composez le 16)

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s) au prix unitaire de 30 F (nos 28 et 29) ou 32 F (no 30 à 33).
J'ajoute les frais d'envoi suivants : pour 1 exemplaire : 9 F
2 exemplaires : 14 F - 3/4 exemplaires : 21 F - 5/6 exemplaires : 28 F
Cochez les cases en blanc :

28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition
ou ..... Crédits Player.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : .....
Console(s) : .....

Délai d'expédition : 4 semaines.

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs.

CADEAUX DES LECTEURS

Les heureux gagnants des rubriques interactives *Champions*, *Top*, et *Système D* d'*Ultra Player* se verront offrir une K7 vidéo, intitulée *Babel II* (volume 1). Vous pensez peut-être qu'il s'agit de japanimation... eh bien, vous avez raison puisque c'est le cas. Alors, pour remporter l'une de ces K7 vidéo, écrivez-nous !

GAME BOY Preview

KING OF FIGHTERS 95

Un must du jeu de baston arrive sur portable ! Après les résultats probants de World Heroes Jet 2 et Toshinden sur GB, nous pouvons être raisonnablement confiants vis à vis de King of Fighters 95, qui sort donc sur la portable Nintendo (après les versions arcade et Neo Geo). Malheureusement, nous n'avons pas encore eu la joie de l'essayer. On l'attend donc avec impatience courant mai.

"MIEUX VAUT TARD...

... que jamais." Oui, vous pouvez le dire ! Titus nous annonce les sorties de Wild Guns et Ninjawarriors pour ce doux mois de mai... déjà testés dans *Ultra Player* voici quelques mois ! Rappelons, pour ceux qui n'auraient pas suivi, que Wild Guns est un jeu de tir qui se joue à deux, dans un univers western futuriste (*UP* N° 28, note du test : 4 goombas). Et que Ninja-

Ninja Warriors Snes.

Ninja Warriors Snes.

warriors est un bon beat'em all pour, hélas, seulement un joueur (*UP* N° 29, note du test : 4 goombas). C'est Bubu qui va être content !

RÉSULTATS DU CONCOURS DRAGON BALL Z

PARU DANS ULTRA PLAYER N° 33

1 tee-shirt Dragon Ball Z + 1 pochette de Pogs DBZ + 1 porte-clés DBZ + 1 casquette DBZ.

ABART Élisabeth de Lucenay-les-Aix, AGRECH Hélène de Saint-Denis, ANJORAND Nadine de Montpellier, BLANC Lucette de Dijon, BOEBION Ronan de Jarville-la-Malgrange, BOIZET Jessica de Le Chesne, BORDAT Albert de L'Arbresle, BRETAUD Bernard de Mautes, CHANUDET Christelle de Crocq, CORBEAU Timothée de Baralle, DAGOBERT Ginette de Ivry-sur-Seine, DOUCHIN Marc de Octeville, FRIOUX Patricia de Saint-Jean de Boiseau, GARROS Roland de Honfleur, GOUPIL Pascaline de Saint-Jean de la Ruelle, KLEIN Romain de Reding, LACROIX Martine de Orange, LACROIX Michel de Gendrey, LE GUEN Bernard de Camoel, LE ROY Sylvain de Plogoff, LOUVET Olivier de Saint-Malo, MARRET Chris de Mundolsheim, MATHIEU Gilles de Parmain, MOINAUX Franck de Issenheim, NOIROT Daniel de Meyenheim, PAGEOT Julien de Loches, PANCALDI Pierre-André de Plaisance-du-Touch, PONPARD Mathieu de Cleguer, RIBEIRO Marie de Salon-de-Provence, SELEBRAN Jean-Robert de Brive-la-Gaillarde.

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

PARIS / CONSOLES PARIS / CD-ROM

46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

17 rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

56 Bd St Michel
75006 PARIS
(1) 43 25 85 55

137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

25 ave de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

Centre Commercial
Les Dunes Basiliques
6 passage des Arbalétriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01

NOUVEAU !
CRETEIL (94)
1 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTREE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
(1) 49 81 93 93

16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

14 rue Temporières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATERIEL CONTRE UNE NOUVELLE CONSOLE !

NES

CONSOLE NES NEUVE + PAD	199
PAD SUPPLEMENTAIRE	49
GAME GENIE	90
JEU DE REFLEXIMO	39
JOYSTICK	49
JEUX NES NEUFS	
ALADDIN	249
BLOWOUT - BUGS BUNNY	249
BLUES BROTHERS	149
CHESSMASTER	199
DARKWING DUCK	199
DR MARIO	149
DUCK TALES 2	199
KIRBY'S ADVENTURE	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249
LE ROI LION	199
MAC DONALD LAND	149
MANIAC MANSION	149
MARBLE MADNESS	199
OPEN GOLF TOURNAMENT	149
SOCCER	199
SUPER MARIO BROS 3	249
TETRIS	249
WARIO'SWOOD	299
YOSHI'S COOKIE	149
JEUX NES D'OCCASION	
BAYOU BILLY	139
BLADES OF STEEL	139
BOULDER DASH	79
FESTER'S QUEST	79
GOAL	179
GOLF	139
GOONIES 2	99
GUNSMOKE	99
IRON SWORD	79
KICK OFF	179
MAC DONALDLAND	179
MEGAMAN 2	139
PRINCE VALIANT	139
SHADOWGATE	79
SIMPSONS	139
SKATE OR DIE	139
SOLSTICE	139
SUPER MARIO BROS	99
TINY TOONS ADVENTURES	199
TOM & JERRY	199
TURTLES NINJA 1	79
TURTLES NINJA 2	139
WIZARDS & WARRIORS 3	159

UN INDIEN DANS LA VILLE
G.BOY 249F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
LOUPE (NOIRE, ROUGE, VERTE, JAUNE, TRANSPARENTE)	49
LOUPE ECLAIRANTE	59
HOUSSE ANTI-CHOC	49
BATTERIE 12 HEURES	99
HOUSSE DE TRANSPORT	149
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
JEUX GAME BOY NEUFS	
4 IN 1 FUNPACK VOLUME 2	199
ANIMANIACS	249
ASTERIX	199
B.C KID 2	249
BATMAN FOREVER	199
BOMBERMAN 2	199
BOULDER DASH	199
CASINO FUNPACK	199
CHOPLIFTER 3	249
CUTTHROAT ISLAND	249
DUCK TALES 2	149
DONKEY KONG LAND	269
EARTHWORM JIM	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	199
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
JELLY BOY	249
JUDGE DREDD	199
JUNGLE STRIKE	169
KILLER INSTINCT	199
KIRBY'S DREAM LAND 2	249
KIRBY'S PINBALL LAND	199
LOONEY TUNES 2-TAZMANIA	249
MEGAMAN 4	269
MICKEY MOUSE V	269
MICRO MACHINES	199
MICROMACHINE 2	249
MONSTER TRUCKS	249
MORTAL KOMBAT 3	249
NBA LIVE 96	269
NFL QUATERBACK 95	199
NFL QUATERBACK 96	199
NHL HOCKEY 95	199
OBELIX	249
PAC PANIC	199
PGA 96	269
PGA EUROPEAN TOUR	249
PINBALL DELUXE	249
POCAHONTAS (US)	269
PREHISTORIK MAN	269
PRIMAL RAGE	269
PROBOTECTOR 2	229
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
ROI LION (LE)	249
SOLITAIRE FUNPACK	199
STARGATE	199

KILLER INSTINCT
G.BOY 199F
SUPER NIN. 249F

SUPER NINTENDO

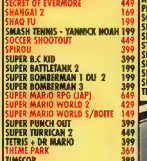
STREET F GHTER 2	199
SUPER MARIOLAND	199
SUPER MARIOLAND 2	249
TOM SHUN DEN	249
TOY STORY	249
TRUE LIES	199
WARIOLAND	249
WATERWORLD	249
WORLD HEROES 2 JET	249
WORMS	249
WWF RAW	199
YOGI BEAR	199
ZELDA (VF)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASION	
CASTLEVANIA	79
F1 RACE	159
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
JORDAN VS BIRD	159
MEGAMAN 2	139
PRINCESS BLOBETTE	79
REVENGE OF THE GATOR	159
SUPER MARIOLAND	139
SUPER MARIOLAND 2	169
TETRIS	49
TIP OFF	159
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
WWF SUPERSTARS	99
ZELDA	169

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
MANETTE ORIGINE SUPP.	109
MANETTE COMPATIBLE 6 BOUT.	79
MANETTE PROG. BASTON	179
2 MANETTES INFRA ROUGE	199
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPATEUR JEUX US/JAP AD2PT.	99
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MN EURO PRIME GOAL	499
ACTRAISER 2	299
ASTERIX	249
BARKLEY	199
BATMAN FOREVER	399
BOMBERMAN FROM MARS	299
BOOGERMAN	249
BRUTAL	199
CAMPIONNA FOOTBALL	299
CAPTAIN COMMANDO	299
CRASH DUMMIES	299
EARTHWORM JIM	399
DAZE BEFORE CHRISTMAS	299
DEMON'S CREST	399
DIRT TRAX FX	349
DONKEY KONG COUNTRY 2	469
DOOM	398
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION (JAP)	599
DRAGON QUEST 6 (JAP)	890
EARTH WORM JIM 2	399
EEKI THE CAT	299
EMERALD DRAGON (JAP)	649
FAR EAST OF EDEN (JAP)	599
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	399
FEVER PITCH SOCCER	449
FIEVEL - AN AMERICAN TAIL	449
FIFA SOCCER	499
FIFA SOCCER 96	399
FIRST SAMURAI	199
FLINTSTONES	449
HAGANE	399
HEBEREKE POPOTTO	449
HUMRIGAMES	399
ILLUSION OF TIME + LIVRE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	469
ITCHY & SCRATCHY	499
JELLY BOY	369
JUDGE DREDD	299
JUNGLE STRIKE	399
JUSTICE LEAGUE	249
KAWASAKI SUPER BIKES	399
KICK OFF 3	299
KID KLOWN IN CRAZY CHASE	449
KILLER INSTINCT	499
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299
MARIO'S MAGIC FOOTBALL	449
MASK (THE)	249
MAXIMUM CARNAGE	399
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199
MICKEY - GREAT CIRCUS	449
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA GIVE'N GO	499
NBA ..AM TOURNEMENT EDITION	199
NBA LIVE 95	399
NBA LIVE 96	399
NHL 95	369

DONKEY KONG 2
SUPER NIN 469F
G.BOY (D.K LAND) 269F

NHL 96	399
OBELIX	499
PACATTACK	149
PACMAN 2	449
PARODIUS	499
PGA TOUR GOLF 96	449
PHANTOM 2040	299
POCKY & ROCKY 2	398
PORKY PIG	299
POWER RANGERS «FIGHTING»	499
? TIGUIINE GRATUITE	499
PRIMITIVE MAN	499
PRIMAL RAGE	399
PRINCE OF PERSIA	199
PUGGSY FOUAD	369
REN & STIMPY SHOW	149
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	499
ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	199
ROBOCOP VS TERMINATOR	399
SECRET OF MANA + LIVRE	449
SECRET OF EVERMORE	449
SHANGAI 2	199
SHAQ FU	199
SMASH TENNIS - YANNICK NOAH	199
SOCCER SHOOTOUT	449
SPIROU	399
SUPER B.C KID	399
SUPER BATTLETANK 2	199
SUPER BOMBERMAN 1 DU 2	199
SUPER BOMBERMAN 3	399
SUPER MARIO RPG (JAP)	649
SUPER MARIO WORLD 2	429
SUPER MARIO WORLD 5/BOITE	149
SUPER PINCH OUT	399
SUPER TURRICAN 2	449
TETRIS + DR MARIO	399
THOMI PARK	369
TIMECOP	399
TINTIN AU TIBET	469
TINY TOONS	449
TOY STORY	469
TURBO TOONS	449
TUTARIN	99
URBAN STRIKE	449
VORTEX	199
WARIO'S WOOD	299
WATERWORLD	469
WEAPONLORD	469
WWF RAW	399
ZELDA 3	399



TOY STORY
SUPER NIN 469F
G.BOY 249F

SUPER NINTENDO

JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ACTRAISER	299
ALADDIN	199
ALIEN 3	299
ASTERIX	169
BARKLEY	139
BATMAN FOREVER	314
BATTLETOAD'S IN BATTLEMANIA	169
CANNON FODDER	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
DOOM	349
EARTH WORM JIM	279
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	299
EQUINOX	139
F 1 CHAMPIONSHIP EDITION	199
FIFA SOCCER	169
FINAL FIGHT 2	169
FIREMEN	339
INT. SUP. SOCCER	199
KICK OFF	99
KILLER INSTINCT	199
LE ROI LION	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	249
NBA LIVE 95	249
NFL Q-BACK	199
CYBER CITY - VOL 1/2 OU 3	99
K7 VIDEO S'ANGLAISE	
SCHTROUMPFS	299
SECRET OF MANA	299
SPANKYS QUEST	99
STARWING	69
SUPER HOCKEY	299
SUPER MARIO ALL STARS SB	199
SUPER NBA BASKTBALL	269
SUPER STREET FIGHTER 2	249
TECHNO NBA BASKET	199

NINTENDO

TINTIN AU TIBET	379
VAMPIRE'S KISS	349
VIRTUAL SOCCER	139
VORTEX	149
WORLD HEROES	249
ZELDA 3	269
DBZ 2 ACTION GAME (JAP)	229
DBZ 4 R.P.G.2 (JAP)	379

GOODIES

K7 VIDEO DRAGON BALL V.F	
LA LEGENDE DE SHENRON	99
A LA POURSUITE DE GARLIC	99
LE ROBOT DES GLACES	99
LE COMBAT FRATRICIDE	99
LA MENACE DE NAMEC	99
LA REVANCHE DE COOLER	99
CENT MILLE GUERRIERS	99
OFFENSIVE DES CYBORGS	99
LE PERE DE SONGOKU	99
L'HISTOIRE DE TRUNKS	99
K7 VIDEO JAPANIMATION V.F	
APPLE SEED V.F	129
GUERRE DE LODOS 2 V.F	129
GUERRE DE LODOSS 3 V.F	129
GUERRE DE LODOSS 4 V.F	129
GUERRE DE LODOSS 5 V.F	129
COBRA VOL 2	199
CYBER CITY - VOL 1/2 OU 3	99
K7 VIDEO S'ANGLAISE	
DOMINION - VOL 2	119
JMEGALOPOLIS VOL 2	129
ROUJIN 2	129
URUTSEIDOJI - VOL 2	169
GOODIES DRAGON BALL Z	
ALBUM CARTES DRAGONBALL Z	49
CASQUETTE NOIR DBZ	49
CARTE SPECIAL COLLEC.DBZ	10
CARTES DBZ PLASTIFIEES	5
PAQUET DE 3 POGS DBZ	5
PAQUETS DE POGS DBZ BRILLANTS	49
PIN'S DRAGONBALL Z	39
PAQUET DE 3 POGS DBZ	10
1 PAQUET DE 10 CARTES DBZ	15
2 PAQUETS DE 10 CARTES DBZ	60
PORTE-CLEF DBZ OFFICIEL	29
CARTE BRILLANTES DBZ	8
GOODIES DIVERS	
ALBUM CARDASS STAT. SAILOR	149
ALBUM CARDASS STAT. YU YU	149
CARTE MAGIC UNITE DIVERS	3
CARTE MAGIC UNITE TERRAIN	1
JEU CARTES MAGIC STARTER	55
JEU STARTER MAGIC ICE AGE	60
PAQUET CARTES MAGIC BOOSTER	17
PAQUET CARTES MAGIC CHRON.	15
PAQUET CARTES MAGIC ICE AGE	18

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

TELEPHONE 36 15 36 685 686 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES TRUCS & ASTUCES BEVENTE DE VOS JEUX COTE ARGUS DE VOS JEUX OU DE VOTRE CONSOLE NOUVEAUTES & PROMOTIONS COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER		

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES - SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES - SCORE GAMES SARL AU CAPITAL DE 1 000 000 F - RCS PARIS B 343 2 ... 05/96

SUPER NES Preview

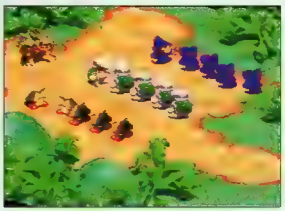
STAR TREK DEEP SPACE 9

Depuis le temps que l'on vous annonce la sortie de Star Trek Deep Space 9, je ne sais plus quoi vous raconter pour vous faire patienter. Car vous n'êtes pas prêt de vivre les aventures intemporelles du capitaine Kirk et

de Spock le Vulcain : il est une nouvelle fois reporté. Jusqu'à quand ? La question est posée. Dites M. Virgin, quand est ce qu'il arrive ce soft ?

SUPER MARIO RPG

En septembre dernier, nous vous avions brièvement parlé de ce qui se mijotait dans les studios de développement de Square et Nintendo Japon : la réalisation d'un jeu de rôle mettant en scène



les héros mythiques des aventures de Mario. À l'époque, Super Mario RPG n'était développé qu'à 70 %. Depuis un mois, nous avons la version japonaise entre les mains, et pour tout vous dire, il vaut vraiment le détour ! Tous les persos bien connus sont présents : de Koopa, aux Goombas, en passant par les Laïkitu... pour les méchants ; Mario, Kirby, la princesse et Toad dans l'équipe des gentils.
RPG dans toute sa splendeur, avec ses tableaux de sélection des armes et des pouvoirs magiques, ses affrontements à distance où chacun des protagonistes mène son combat, ses points de vie ou de magie... j'en passe et des meilleurs ! Votre visite commence au sein de la forteresse de Koopa, où bien évidemment, vous vous en doutez, la princesse s'est fait kidnapper (on pourrait lui décerner un prix, car ce n'est plus de la malchance, c'est un vice...). Il vous sera alors dévoilé le pourquoi du comment. Puis vous évoluerez à travers le jeu à la manière de Super Mario World ou Donkey Kong Country, avec des portions de chemin qui se construisent au fur et à mesure de votre progression. Coffres, baies sauvages, armes, nouvelles magies, combats féroces teintés d'une p'tite touche d'humour véhiculée par les ennemis, mais aussi par Mario et Kirby complices un certain temps... Nintendo nous offre un vrai voyage au cœur d'une cartouche qui vous ravira sans conteste, lorsque vous aurez la joie de découvrir ce produit en magasin... Car personne encore ne connaît la date de sortie, pas même la maison mère.
À suivre donc !

RETROUVE TES HEROS TV FAVORIS DANS J'AI LU MANGA

SENS DE LECTURE À LA JAPONAISE: LES IMAGES ET LES BULLES SE LISENT DE GAUCHE À DROITE.

TITRES DISPONIBLES

City Hunter 1 - La poudre d'ange de la peur - n° 4227
City Hunter 2 - Le piège du général - n° 4228
City Hunter 3 - L'actrice aux pieds nus - n° 4231 (15 mai 1996)
Fly 1 - Le précepteur du héros - n°4229
Fly 2 - La confrontation !! Hadora contre Aban - n°4230
Fly 3 - Disciples d'Aban : tous unis !! - n°4232 (15 mai 1996)

2 NOUVEAUTÉS CHAQUE MOIS.

NOUVELLE COLLECTION

25F SEULEMENT

J'AI LU

GARÇON, LA NOTE !

Et revoilà le tableau le plus impitoyable du monde ! Les étoiles correspondent aux Goombas des tests, les tirets aux jeux non notés et les zéros... Devinez !

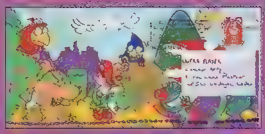
LES NOUVEAUTÉS \ LA FINE ÉQUIPE	Bubu	Caliméro	Chon	Didou	Elwood	Goombas	Mahalia	Matt	Milouse	Stef le Flou	Stonehenge	Wonder	Yoda
SELECTION SUPER NES													
BREATH OF FIRE II	—	—	★★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★ ★★	—	—	—	★★★ ★★	★★★ ★★★		★★★ ★★★
KIRBY'S DREAM COURSE	★★	—	★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★		—	★★★ ★★★	★★★ ★★	★★★ ★★★	★★★ ★★	—	★★★ ★★
KIRBY'S GHOST TRAP	★★★	—	★★★ ★★	★★★	★★★ ★★	★★★ ★★	—	—	★★ ★★	★★★	★★ ★★	★★ ★★	★★
MEGAMAN X2	★★★	—	★★ ★★	★★★	—	★★ ★★	—	★★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★	—	★★★ ★★
TOY STORY	★★★	—	★★★ ★★	★★★ ★★★	★★★	★★ ★★	★★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★	★★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★
SELECTION GAME BOY													
ADVENTURES OF LOLO	—	—	—	—	—	★★★ ★★★	★★★ ★★★	—	—	★★★	★★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★
MEGAMAN 4	—	★★★ ★★	—	★★	—	★★★	—	★★★	★★★	★★ ★★	—	—	★★ ★★
MICKEY MOUSE V	—	—	★★★	★★	—	★★	★★★ ★★	—	—	—	—	—	★★★
TOSHINDEN	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★	★★★	★★	—	★★	★★	★★ ★★	—	★★	★★ ★★
TESTS ECLAIR SUPER NES													
FINAL FIGHT III	★★ ★★	—	—	—	★★	ZÉRO	—	★	—	★★	ZÉRO	★★	★★
CUTTHROAT ISLAND	ZÉRO	ZÉRO	ZÉRO	ZÉRO	ZÉRO	ZÉRO	—	★★	—	ZÉRO	ZÉRO	—	★

CONCOURS ARTY

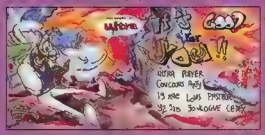
Marie Thérese BINET
de GRAND COURONNE (76)

Grégoire SOURDEIX
de BOURG-LA-REINE (92)

M. Chiu Pamming
de SANNOIS (95)



David DESNEUX
de CHATEAU-RENAULT (37)



Gaëtan LE COSE
de HENNEBONT (56)

Toujours aussi déchaînés, vous ne cessez de nous noyer sous vos enveloppes magnifiques ! Le succès du concours Arty ne se dément pas ! Surtout, ne vous arrêtez pas, même s'il est de plus en plus difficile d'établir une sélection... Merci à vous et à Virgin qui offre cinq jeux Snes aux heureux gagnants de ce numéro.

Virgin INTERACTIVE entertainment

36 68 : 2,23 F/MN
3615 : 1,29 F/MN

CONCOURS SPIROU
DES JEUX VIDÉO, DES SACS, DES MONTRES ET DES ALBUMS À GAGNER !

LES QUESTIONS

A QUEL EST LE NOM DE L'ÉCUREUIL QUI ACCOMPAGNE SPIROU ?
1 BILL
2 SPIP
3 PIF

B SPIROU EST UN :
1 POLICIER
2 GROOM
3 REPORTER

C QUI EST LE MEILLEUR AMI DE SPIROU ?
1 BERNARDO
2 MORTADEL
3 FANTASIO

LES LOTS

DU 1ER AU 3E PRIX
1 JEU VIDÉO SPIROU SUR SUPER NINTENDO
1 SAC SPIROU
1 MONTRE SPIROU
1 ALBUM SPIROU

DU 4E AU 10E PRIX
1 JEU VIDÉO SPIROU SUR GAME BOY
1 SAC SPIROU
1 MONTRE SPIROU
1 ALBUM SPIROU

DU 11E AU 50E PRIX
1 ALBUM SPIROU

POUR PARTICIPER AU CONCOURS

TU PEUX GAGNER PLUS VITE EN COMPOSANT LE 36 68 77 33 OU EN TAPANT 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE JEUX, OU ADRESSE TES RÉPONSES SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT EN INDIQUANT TES NOM, PRÉNOM ET ADRESSE À :
BII - CONCOURS ULTRA PLAYER/SPIROU
BP 4 - 60700 SACY-LE-GRAND

Akklaim

INFOGRAMES

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DOTÉ DE 3 JEUX VIDÉO SPIROU SUR SUPER NINTENDO, DE 7 JEUX VIDÉO SPIROU SUR GAME BOY, DE 10 SACS SPIROU, DE 10 MONTRES SPIROU ET DE 50 ALBUMS SPIROU. LES RÉPONSES DEVRONT PARVENIR AVANT LE 25 JUIN 1996 À MINUIT. LES GAGNANTS SERONT TIRÉS AU SORT PARMI LES BONNES RÉPONSES. CES RÉSULTATS SERONT PUBLIÉS DANS ULTRA PLAYER N° 37 ET SUR MINITEL 3615 PLAYER ONE À PARTIR DU 28 AOÛT 1996.

© 1996 DUPUIS, TF1, CANAL-GROUPE - © 1996 INFOGRAMES MULTIMEDIA. ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TESTS éclair

Voici, comme à chaque nouveau numéro d'*Ultra Player*, la rubrique Tests éclair. Avec tous les jeux auxquels vous avez échappé dans les sélections.

Final Fight III

Editeur : Capcom
Console : Super Nintendo
Genre : baston
Nbre de joueurs : 1 à 2
Sauvegarde : non
Mode continu : oui
Difficulté : moyenne
Accessoire : aucun

Hé ! regarde Didou, le boss que j'attrape par derrière s'appelle Dave, comme ton idole ! Tu viens jouer ?

Bien Didou, t'as pris la fille. Tu vas voir, c'est une vraie femme...

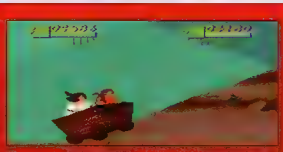
Je le proclame haut et fort : le bon vieux Final Fight est bien le meilleur jeu de baston de sa catégorie (celle où le perso avance dans le décor) ! C'est donc avec une joie non dissimulée que j'ai testé ce troisième épisode — le numéro deux n'est jamais sorti en France. De quoi s'agit-il ? Un gang terrorise la ville dont Haggar est le maire. Loin d'être hagard... ce dernier part, accompagné de trois fidèles balèzes, lui régler son compte. Signalons que, nos amis sont experts en arts martiaux, et, qu'en plus de quelques attaques simples, ils développent désormais trois coups spéciaux qu'ils ont visiblement appris en jouant à Street Fighter ! Ils maîtrisent d'ailleurs tellement bien les combos, qu'un seul bouton leur suffit. Ne riez pas, c'est la première fois qu'un tel jeu est aussi technique. Il est même dommage qu'il n'aille pas plus loin car depuis l'arrivée de Street, Final Fight a pris un coup de vieux. L'avantage heureusement, c'est qu'on peut s'y bastonner sans se prendre la tête, tout en se promenant. Bucolique, non ?

BUBU

Cutthroat Island

Editeur : Acclaim
Console : Super Nintendo
Genre : beat them up
Nbre de joueurs : 1 à 2
Sauvegarde : non
Mode continu : oui
Difficulté : désole !
Accessoire : du calme

Voilà la fameuse prison dans laquelle tous les prisonniers se ressemblent...



En route pour une petite balade en chariot. Un niveau très stressant à la limite du décourageant.

Voilà une nouvelle adaptation d'un long métrage — *l'île aux pirates* — qui tombera vite aux oubliettes ! Dès le premier stage, il est flagrant que les programmeurs n'ont pas trop peiné pour réaliser les décors. Quant à l'action, elle débute dans une prison où les persos sont dédoublés dans le décor de fond... A croire qu'il s'agit d'une taule pour jumeaux ! Alors même si le genre beat'em up n'exige pas beaucoup de finesse dans le jeu, cela n'est pas une raison pour bâcler le reste. Et pour faire passer la pilule, on nous laisse croire que ce titres adresse aux plus jeunes d'entre vous. Tu parles ! Si ce jeu est pour les petits, il faudrait que l'on m'explique pourquoi tous les textes sont en anglais ? Pourquoi la difficulté est à s'arracher les cheveux (dès le deuxième niveau) ? Et surtout pourquoi est-il si laid — les enfants n'auraient-il pas de goût ? Soyons sérieux messieurs ! Votre jeu n'a pour cible que les pigeons qui souhaiteraient retrouver l'ambiance du film. Jouez plutôt à Toy Story, vous comprendrez ce qu'est une adaptation réussie.

El Didou,
défenseur des "tites n'enfants" !

TOY STORY BIENTÔT SUR GAME BOY

Le film est sorti il y a peu ; le jeu sur Super Nintendo également ; et la version Game Boy, elle, arrivera en juin. Vous le savez peut-être, Toy Story est le fruit du fantastique travail réalisé main dans la main par Disney et les Studios Pixar. Ce long métrage qui a remporté le Grand Prix du salon Imagina 96 est un véritable petit bijou sur le plan de l'animation assistée par ordinateur. Par ailleurs, Didou s'est fait une joie de vous concocter les plus beaux plans de la version Snes (page 24) ; ça vaut le coup d'œil, foi de Yoda ! Quant à la version monochrome, vous pourrez vous la procurer (au risque de me répéter) dans les meilleures "crèmeries" dès le mois prochain.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

ESPACE 3 Games

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	**249,00**	**MORTAL KOMBAT 3**	**449,00**
BREATH OF FIRE 2	**449,00**	NBA GIVE N GO	399,00
DIRT RACER	249,00	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DIRT TRAX FX	249,00	NHL QUATERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	NHL 96	399,00
DOOM	**349,00**	PGA TOUR GOLF 96	449,00
EARTWORM JIM 2	**299,00**	**SECRET OF EVEMORE**	
FIFA SOCCER 96	**399,00**	**+ GUIDE**	**449,00**
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR		THEME PARK	399,00
SOCCER DE LUXE	**449,00**	**THOMAS BIG HURT**	**299,00**
KILLER INTINCT	**249,00**	TINTIN AU TIBET	449,00
MEGAMAN X2	399,00	**TOYS STORY**	**449,00**
MEGAMAN X3	**449,00**	WEAPONLORD	299,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	**WRESTLEMANIA**	**399,00**

Le Coin des Promos !!!

Promos Super Nintendo

MICKEYMANIA	**169,00**	MEGAMAN X	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CLAYMATE	99,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
CRASH DUMIES	129,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
EQUINOX	149,00	PAGE MASTER	169,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	PSG SOCCER	149,00
GOOF TROOP	129,00	**SAILOR MOON**	**99,00**
HAGANE	**169,00**	SEPARATION ANXIETY	199,00
ICHY ET SCRATCHY	129,00	SHAQ FU	169,00
JUDGE DREDD	**199,00**	STARGATE	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	**SUPER BC KID**	**169,00**
LEMMINGS 2	199,00	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
LORD OF THE RING	**199,00**	SYNDICATE	149,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	**VORTEX**	**99,00**
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	WARLOCK	149,00

Super NES USA

→ SUPER NES USA
+ Prise péritel
+ 1 manette **590 F**

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**349,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**
SECRET OF EVERMORE	**399,00**
SECRET OF THE STAR	**399,00**

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	**199,00**
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur	
AD29 Turbo	**149,00**

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU
799,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	**599,00**
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	**599,00**
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**149,00**
DRAGON QUEST 6	690,00
BAHAMUT LAGOON	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP. ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
Adresse : .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) .

Je joue sur :

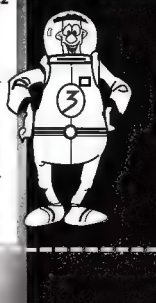
- ❒ SUPER NINTENDO
- ❒ SUPER NES
- ❒ SUPER FAMICOM
- ❒ MEGADRIVE
- ❒ MEGA CD
- ❒ NEO GEO
- ❒ GAME BOY
- ❒ GAME GEAR
- ❒ 3 DO
- ❒ CDI
- ❒ JAGUAR
- ❒ PLAYSTATION
- ❒ SATURN
- ❒ NEC

ULTRA PLAYER 0596

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité . ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



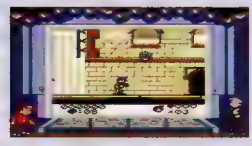
GAME BOY

TINTIN AU TIBET

Alors que la version Megadrive est sortie le mois dernier, c'est maintenant au tour de la Game Boy d'accueillir les aventures de Tintin au Tibet. Pas tout à fait identique à la version Snes (très proche tout de même), vous n'aurez ainsi pas droit aux premiers plans (stage du train, de l'hôtel...) ; il faudra vous borner à sauter par-dessus les caisses et les serveurs.
Fin juin, préparez-vous donc à faire un triomphe au p'tit reporter belge !

SPIROU

Alors que Caliméro s'est fait une joie de tester Spirou dans sa version Snes (page 56), j'en profite pour vous annoncer la sortie Game Boy des tribulations du p'tit groom et du comte de Champignac. Avec des contours d'écran



travaillés dans le plus pur esprit de la BD, le challenge est à la hauteur de ce que l'on est en droit d'attendre...
En magasin dès la fin juin.

DRAGON HEART

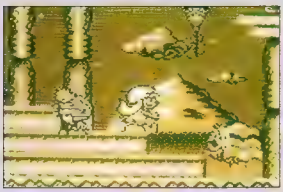
Quelle bonne surprise ce Dragon Heart (une nouvelle adaptation ciné) ! Après le flop total de Cutthroat Island sur Snes et GB, voilà un jeu digne de ce nom. Au sujet du film, son action se déroule au Moyen-Âge, dans une ambiance style "heroïc-fantasy" (Willow, Conan...). Le héros n'est autre qu'un dragon, dont la voix (dans la version américaine) est doublée par Sean Connery, himself !
Pour en revenir au soft, il est construit comme un jeu d'aventure, saupoudré d'une pincée de RPG. Le déplacement est identique à celui de Drakken sur ST ou Amiga, voir sur Super Famicom (eh

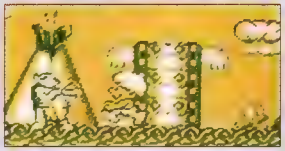
oui, nous n'avons jamais eu la joie de le voir en France, dommage !). De nombreux dialogues viennent ponctuer l'action, distillant ainsi quelques informations au cours de votre périple. Informations que vous comprendrez aisément puisque ce soft va être traduit en français d'ici peu ! De nombreuses phases de jeu sont proposées, de la balade pure, émaillée de recontres, à la visite de villages ou de petits bourgs, en passant par l'achat d'armes, d'armures, d'infos... Bien sûr

les combats ne sont pas en reste ; ils tournent rapidement aux duels, dans des face à face, où vous embrocherez, découperez, lapiderez...
Voilà donc un jeu varié où se mêle action et aventure : rien que du bon ! On se retrouve dans le prochain numéro d'*Ultra Player* pour un test complet, où tout vous sera dévoilé sur ce qui s'annonce comme un hit de la portable. Ce qui n'est pas pour nous déplaire !

LES SCHTROUMFS 2

Les p'tits lutins bleus, bonnets blancs refont une incursion dans le monde du jeu vidéo. Le second volet de leurs aventures mouvementées est prévue pour le mois d'août sur Snes ; la version Game





Boy, quant à elle, déboulera en juillet. Après le succès phénoménal du premier épisode, très agréable tant graphiquement que sur le plan de l'intérêt du jeu (très varié), il y a fort à parier que vous vous jetterez sur l'une de ces deux nouvelles versions dès leur sortie !

ENFIN VOTRE SALON !!

PLANETE MANGA

PLANETE COMICS
PLANETE GAMES

AU GRAND PALAIS

A LILLE

DU 24 AU 27 MAI 96

AK VIDEO

ESPACE 3 games

PANINI

RJK

ultra MANGA

Vous avez été nombreux à accueillir favorablement notre nouvelle rubrique dédiée à l'actualité des mangas et des dessins animés japonais. Aussi, puisque lorsqu'on aime on ne compte pas, voici notre seconde sélection de mangas !

BOUQUINS

FLY

Inspiré de *Dragon Quest*, la célèbre série de jeux de rôle développée par Enyx,

de *Dragon Ball*). On regrettera toutefois que les onomatopées d'origines n'aient pas été supprimées — J'AI LU s'étant borné à accoler leur traduction en français par-dessus ! Résultat : dans la plupart des cases, c'est un vrai fouillis (pour ne pas dire pire !) absolument hideux, et totalement incompréhensible tant le reste de l'ouvrage est de bonne qualité…

Fly est (avec *City-hunter*) l'un des deux premiers mangas de la nouvelle collection lancée par les éditions J'AI LU. Une collec' qui reprend le sens de lecture japonais… Chaque volume se présente donc comme un fac-similé presque parfait des livres de la série *Jump Comics*, des éditions Shueisha (l'éditeur nippon

À part ça, les bouquins sont très bon marché (25 francs, soit presque 40 % moins cher que les bouquins comparables publiés par Glénat !)…

Pour en revenir à *Fly*, ce bouquin devrait enchanter tous les amoureux des jeux et, surtout, les fans de

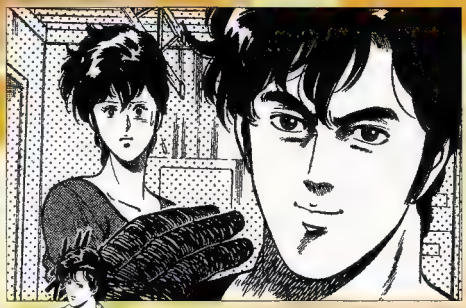
la série télé animée, qui avait été diffusée l'an passé dans le Club Dorothée. On y retrouve bien évidemment le personnage de Fly, sorte de petit frère de Son Gokû (pas étonnant car Akira Toriyama avait travaillé sur le design des jeux), qui vit sur une île peuplée de gentils monstres… Quand il ne s'amuse pas, Fly essaie d'apprendre la magie, mais il faut bien reconnaître qu'il n'est pas très doué… L'arrivée d'une armée de méchants, qui commence à tuer tous les monstres, fait fuir notre ami. Il ne devra son salut qu'à l'initiation guerrière que lui fait subir une sorte de gourou, le transformant ainsi en "super combattant". Très "dragonballesque" dans son esprit et son graphisme, *Fly* est un manga sympa, agréable comme tout et destiné à tous les publics.

Deux volumes parus.

GENRE :	RPG !
AUTEUR :	Ryu Sanjo & Koji Inada
EDITEUR :	J'AI LU
PAGES :	210 (vol 1), 194 (vol 2)
PRIX :	25 francs
SCÉNARIO :	14/20
DESSINS :	14/20
ULTRAFUN :	14/20

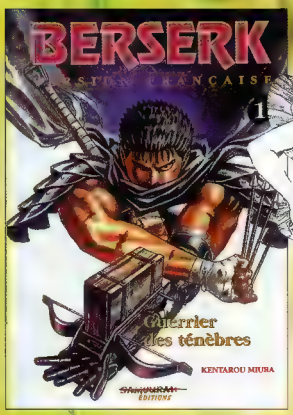
CITYHUNTER

Second titre publié par J'AI LU, *Cityhunter* est bien sûr le manga qui a inspiré la très, très fameuse série télé *Nicky Larson*. Archiconnu, le personnage de Ryô Saeba est une sorte de détective privé, obsédé par les filles, qui passe son temps à se battre contre d'abominables et cruels bandits (ici une "multinationale" de la drogue). Bien que les dessins de Tsukasa Hojo soient plutôt réalistes, l'ambiance de *Cityhunter* est souvent à la rigolade (notamment dans les scènes de drague), voire même carrément gauloise... Cela n'empêche pas certaines scènes de dériver vers le polar le plus dur (avec mecs criblés de balles, tueurs rendus invincibles par la drogue...). On en conclura donc que *Cityhunter* est à déconseiller aux plus jeunes de nos lecteurs... À part cela, l'édition française nous permet enfin d'apprécier à leur juste valeur ces enquêtes aussi passionnantes qu'hilarantes... Un vrai classique, à lire dès que possible ! Deux volumes parus.



GENRE :	polar
AUTEUR :	Tsukasa Hojo
EDITEUR :	J'AI LU
PAGES :	194
PRIX :	25 francs
SCÉNARIO :	17/20
DESSINS :	17/20
ULTRAFUN :	18/20

BERSERK

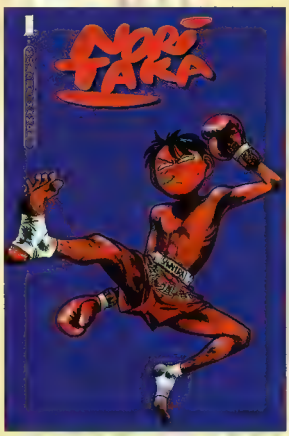


On a longtemps hésité avant de prendre la décision de vous présenter ce manga dans *Ultra Player*... Mais, comme il semble avoir fait craquer Goombas en personne, on ne va pas se gêner ! C'est que *Berserk* est une œuvre très violente, un récit d'heroic fantasy d'une barbarie sans nom, dans laquelle le lecteur accompagne un boucher... Pardon, un guerrier muni d'une énorme épée et de tout un arsenal de destruction (arbalète, etc.), qui étripe à longueur d'album toute une ménagerie de monstres, potentats sadiques, et autres squelettes. Totalement primitif, ce manga enchantera tous ceux d'entre vous qui aiment slamer dans les concerts de metal !

GENRE :	heroic fantasy destroy
AUTEUR :	Kentarou Miura
EDITEUR :	Samourai
PAGES :	226
PRIX :	69 francs
SCÉNARIO :	13/20
DESSINS :	13/20
ULTRAFUN :	pour gens normaux 12/20 pour les autres 16/20

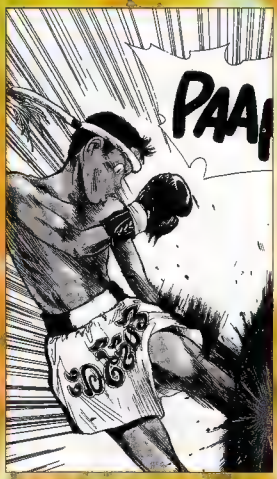
NORITAKA

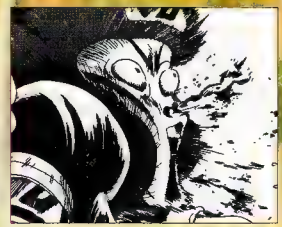
On change complètement de registre avec ce premier tome des aventures de



Noritaka, le Roi de la baston. Là, c'est le pied, la joie, le bonheur ! Souvent hilarant, ce manga narre les mésaventures d'un jeune lycéen qui espère, maintenant qu'il est en seconde, pouvoir se brancher des filles et n'être plus pris pour un "cake"

par ses potes. Las ! Alors que tout semblait en bonne voie, le malheureux est, une fois encore, la risée de ses condisciples : la fille de sa vie le prend pour un lâche ! Une seule solution pour notre ami : s'inscrire dans un club de sport, en l'occurrence celui de kickboxing, où un entraînement atrocement difficile, devrait le transformer en un mec qui assure... Mine de rien, et au-delà de ses côtés loufoques, *Noritaka* nous en apprend beaucoup sur la vie quotidienne des lycéens japonais. Ses dessins rigolos (qui tombent parfois dans la franche caricature) et son scénario fun en font un des meilleurs mangas du mois... Conseillé !





GENRE :	tranche de vie
AUTEUR :	Hideo Muruta & Hamori Takashi
EDITEUR :	Glénat
PAGES:	194
PRIX :	40 francs
SCÉNARIO :	17/20
DESSINS :	15/20
ULTRAFUN :	18/20

KAMUI

Autre grosse sortie du mois, "Kamui" est l'un des plus grands classiques de la japanimation. Histoire de résumer, on signalera que ce film a été dirigé par Taro Rin, un des meilleurs metteurs en scène japonais ("Galaxy Express", "Megalopolis"). Magnifiquement réalisé, bénéficiant de dessins superbes, ce beau et sombre récit de samouraï constitue bien un must de l'animation japonaise... Que dire de plus ?

GENRE :	chef-d'œuvre
AUTEUR :	Taro Rin
EDITEUR :	Katsumi Vidéo
ANNÉE:	1982
DURÉE:	132 minutes (!!!)
PRIX :	Pas encore connu !
HISTOIRE :	19/20
GRAPHISME :	19/20
ULTRAFUN :	19/20

VIDÉO

YÛ YÛ HAKUSHO

Inspiré d'un manga — très célèbre au Japon mais inédit en France — signé Yoshihiro Togashi, *Yû Yû Hakusho* est un film animé qui a très bien marché lors de sa sortie dans les salles nippones... Reprenant les personnages du manga, et notamment le héros Yusuke, cet anime nous entraîne dans un monde où fantastique, ésotérisme et magie cohabitent plus ou moins calmement. Très bien réalisé et doté d'excellents graphismes, *Yû Yû Hakusho* prouve, s'il en était besoin, la qualité "infernale" des grands films d'animation nippons. Bien fait et excitant, il s'impose comme un des incontournables du mois !

GENRE :	fantastique
AUTEUR :	Masakasu Lijima
EDITEUR :	Tonkam
ANNÉE:	1994
DURÉE:	93 minutes
PRIX :	110 francs
HISTOIRE :	16/20
GRAPHISME:	17/20
ULTRAFUN :	16/20

MINI LEXIQUE

Au Japon, il y a trois types de dessins animés. Les plus connus sont les séries télé (comme celles du Club Dorothée). Malheureusement, comme il faut beaucoup produire, elles sont généralement assez mal animées...

Le niveau suivant est l'OAV (pour "Original Animation Video") : des DA à l'animation supérieure, conçus pour sortir directement en vidéo (ou laser-discs).

Enfin, le troisième type d'animes est celui des films cinématographiques ; ils bénéficient de moyens supérieurs, parfois énormes. C'est à cette variété qu'appartiennent des animes comme les deux *DBZ*, sortis en octobre au cinoche, ou *Porco Rosso*. Enfin, il existe des téléfilms dont l'animation n'a généralement pas à rougir de celle des OAV — c'est le cas de l'épisode de *DBZ* intitulé *Badack*.

BRÈVES

Notez bien que le 12 juin prochain sortira (au cinéma !) *le Tombeau des lucioles*, un film fabuleux d'Isao Takahata, grand réalisateur japonais qui travaille avec Hayao Miyazaki. Attention, ce film est à ne manquer sous aucun prétexte ! Par ailleurs, le film *Sailor Moon R* sera dans les salles le 15 mai ; et il est toujours prévu que deux *DBZ* sortent en juin... Enfin, nous venons d'apprendre qu'AK Vidéo a acheté un téléfilm *Cityhunter* inédit, qui devrait être disponible en vidéo prochainement.

INOSHIRO

Les tee-shirts des Player sont enfin arrivés...

Ne les manquez pas !

Bon à découper, à recopier ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre règlement à : Bii - Tee-shirts Player - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

Oui! Je souhaite recevoir le(s) tee-shirt(s) suivant(s) au prix unitaire de **49 F**.
J'ajoute les frais d'envoi.
Pour 1 tee-shirt : 11,50 F, 2 tee-shirts : 16 F, 3 à 5 tee-shirts : 21 F. Au-delà de 5 tee-shirts, nous consulter au 44 69 26 26
(si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

PLAYER

tee-shirt(s) Manga Player → x 49 F =

tee-shirt(s) Player One → x 49 F =

tee-shirt(s) Ultra Player → x 49 F =

→ Total F
+ les frais d'envoi.

Je joins un chèque de F à l'ordre de **Média Système Edition**

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Pays

Signature obligatoire des parents pour les mineurs

Délai d'expédition : 4 semaines.

SELECTION super nintendo

TOY STORY

La sortie de la Nintendo 64 est repoussée ? Je m'en moque, je joue à Toy Story ! Ben oui, après le film... paf ! on sort le jeu. Et cette fois, ça "sent" vraiment le coup de maître !

Pourquoi vous le cacher ? Nous éprouvions un peu d'inquiétude vis-à-vis de l'adaptation de Toy sur console, car même du côté de chez Disney, parfois le bas blesse. Certaines adaptations, comme la Belle et la Bête, ne font pas vraiment honneur à leur long métrage. Bref, chez "Mickey" comme ailleurs, il arrive que les jeux soient mauvais. Heureusement, cette fois — "Ouf, mega ouf, giga ouf" —, cette nouvelle sortie frôle le grandiose ! Toy Story, version Super

Très amusant le passage des petits soldats dans la chambre d'Andy... Prenez le temps de les observer.

J'ai un Scud qui me course ! Que dois-je faire ?

LE CAUCHEMAR DE WOODY

Voici Buzz, le premier boss ! D'abord, éliminez toutes les boules qui gravitent autour de lui ; une fois ces dernières disparues, alors vous pouvez le combattre. Pour le frapper, attendez le moment où il tapote sur son bras... Trois coups, et c'est gagné. Dès qu'il trépasse, une pluie d'étoiles tombe du ciel. Hâtez-vous de les collecter...

TOY STORY © DYSNEY / PIXAR

Un autre niveau avec la voiture télécommandée... Cherchez les piles !

Nintendo, ne se contente pas d'être beau et fidèle (ce qui est déjà pas mal), il s'offre l'atout ultime : la varieté !

RANGE TA CHAMBRE !

Impossible de le nier : Toy Story est graphiquement remarquable, proche de la réalisation de DKC. Les sprites des deux héros sont "gigantesques", et la plupart des décors et ennemis ont fait l'objet d'un soin particulier. Même si les niveaux de la chambre d'Andy manquent parfois de petits détails, (c'est un peu vide)... On aurait également apprécié quelques petits effets spéciaux, et des jeux de lumière. Cela étant, on est déjà bien au-dessus du niveau de la plupart des plates-formes de la Super Nintendo.

Hé oui ! il s'agit d'un jeu de plate-forme ; ce n'est pas vraiment

VOUS LES RECONNAISSEZ ?

Dans Toy Story (le film), les jouets sont, comme vous le savez, les acteurs principaux. Dans le jeu, pas de surprise, on les retrouve tous, ou presque. Méfiez-vous d'eux car ils deviendront parfois vos ennemis... Mou, les vilains jouets !

TU VAS TE CALMER BUZZ ?

Nous revoilà face à Buzz dans un duel un peu plus difficile, cette fois. Vous voyez le pneu ? Il faut le faire décoller en le frappant d'un coup de corde, puis le refrapper en l'air dans la direction de Buzz. Le but est de le faire tomber "pile poil" sur lui pour l'emprisonner.
Gare à Buzz, il se déplace au sol en courant de gauche à droite, avant de se mettre à voler. Lorsqu'il court, vous pouvez sauter par-dessus. En revanche, quand il vole, évitez-le en sprintant d'un bout à l'autre du niveau. Enfin, lorsque vous le capturez, Buzz explose le pneu et se met à voler (il lâche des étoiles ; attrapez-les). Faites bien attention, il est rapide. Bonne chance !

une surprise puisqu'en règle générale, c'est le genre de toute adaptation... ou presque. Mais là, surprise, on trouve également des niveaux genre Micro Machines, des courses à dos de T.Rex ou de Roller Bob (un jouet croisé avec un skate-board... bizarre comme type !), du sauvetage de martien dans une phase de jeu à la Doom, sans oublier le slalom géant entre les voitures, les arbres et les feux de circulation. Bref, voici un titre aux multiples rebondissements où l'on ne refait que rarement la même chose. Et lorsqu'il sagit de pure plate-forme, vous avez toujours une petite mission imposée qui vous oblige à ne pas faire les choses n'importe comment : il y a parfois des actions spéciales à exécuter. Ainsi, dans le premier niveau, vous enverrez en mission des petits soldats. Dans le suivant, vous devrez cacher, en un temps record, les jouets avant l'arrivée d'Andy...

Pas de jeu de plate-forme sans ce genre d'épreuve. Amateurs de liane... je vous souhaite bien du plaisir.

FAIS TES DEVOIRS !

Toy Story est une véritable prouesse technique qui accroît la durée de vie de la Super Nintendo à "l'infini et au delà" (bon, je m'emballe peut-être un peu là !)... L'animation sans faille incite même le joueur à se demander s'il tourne sur une 16 bits. Prenons l'exemple de l'animation de Scud le chien... c'est la claque ! Ce toutou en pleine course est tout bonnement renversant, un véritable bijou ce niveau ! Et chaque animation du jeu est soignée, du plus petit sprite au plus gros.
Bien, maintenant, si vous n'avez pas encore compris que Toy Story est le jeu du moment et qu'il faut y jouer le plus vite possible... reprenez l'article depuis le début !

TO INFINITY... AND BEYOND !

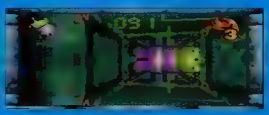
Décollage immédiat pour un niveau où Buzz et Woody volent dans les airs à la recherche de la voiture d'Andy. Méfiez-vous des collisions avec les voitures et les feux de circulations. Suivez les étoiles, elles vous indiquent souvent la bonne altitude.

TOY STORY © DYSNEY / PIXAR

UN DOOM SANS VIOLENCE...

Comme dans Doom, vous parcourez un niveau en 3D avec la fameuse vue subjective. Pas de massacre à l'horizon ; il s'agit simplement de retrouver les petits martiens perdus pour les reconduire dans leurs pénates. Attention, le chrono tourne.

Les portes du niveau : elles s'ouvrent automatiquement lorsque l'on est devant.



Les petits martiens, vous ne pouvez en porter qu'un seul à la fois.Oui je sais, c'est pas beaucoup mais il faut bien avouer que Woody n'est pas franchement baraqué ! Alors on en prend un, et puis c'est tout !

Ces parois sont parfois mobiles, alors observez-les bien, histoire de ne pas louper un passage secret.

TITRE :	Toy Story
ÉDITEUR :	Disney Interactive
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	plate-forme
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	oui
DIFFICULTÉ :	moyenne
ACCESSOIRE :	aucun

LES PLUS

La variété des niveaux.
Le jeu est fidèle au film.
Les graphismes.

LES MOINS

Bien de nouveau...
Il manque un niveau par rapport à la version Megadrive.

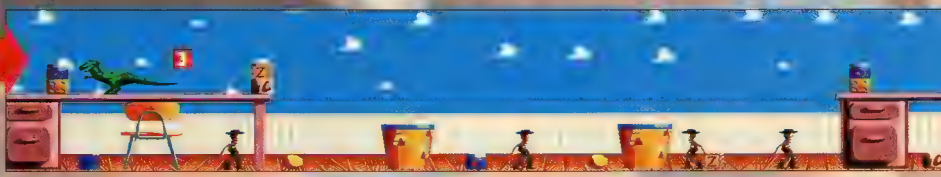
LA NOTE

OPÉRATION "QUOI DE NEUF ?" 1

Les jouets veulent connaître le prochain cadeau d'Andy... Pas de problème : aidez Woody à envoyer les petits soldats en éclaireurs. N'oubliez pas les étoiles !

PLANQUEZ VOUS... VITE ! 2

Dans ce niveau, vous vous battrez contre le temps. Il faut libérer les jouets prisonniers des cubes ou autres, et les ranger à leur place...



TOY STORY © DYSNEY / PIXAR

1 Garde à vous !

Vous devez, dans un premier temps, faire sortir les petits soldats de leur boîte. Pour l'atteindre, grimpez sur les tiroirs de la commode en utilisant le ballon. Une fois en haut, lancez votre corde sur ladite boîte pour l'ouvrir et, ainsi, libérer les "p'tits gars verts" !

2 Tu me reçois ?

Montez au sommet de cette étagère pour faire tomber le talkie-walkie... Je sais, cela fait haut. Pas de panique, les petits soldats vont le récupérer. Au fait, pour faire chuter ce talkie, il suffit de lui assener un bond coup de corde en se baissant.

3 Cinq sur cinq !

Rendez-vous (non, vous n'êtes pas cerné !) sur la petite table avec les deux robots pour communiquer avec les soldats. Pour y accéder, sautez de la commode qui se trouve sur la gauche. Une fois que Woody passe près du talkie sur la table, vous sortez du niveau.

4 Ah ! j'oubliais...

Si vous souhaitez récupérer toutes les étoiles du niveau, vous devez utiliser le crochet (4) pour sauter sur la gauche. Surtout, explorez bien le niveau de A à Z avant d'aller sur la table du point 3. Il serait dommage d'oublier une étoile. Ben, oui quoi, lorsque l'on possède les 50 étoiles du niveau, on gagne un 1 Up ! Alors, pourquoi se priver ?

1 Le cochon pas fou du tout !

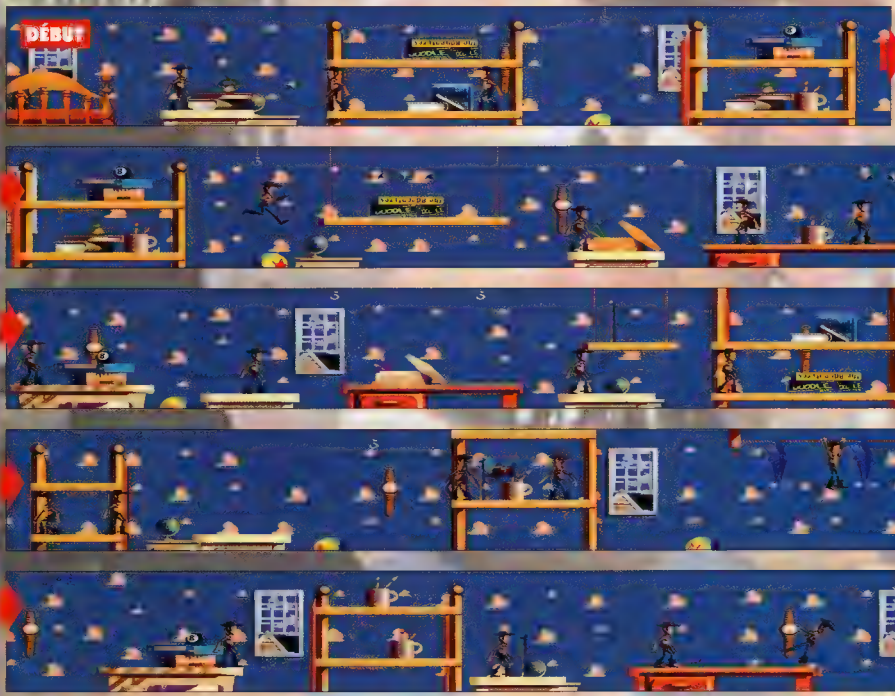
Pour libérer Bayonne, le cochon, servez-vous du cube Z ; ainsi vous monterez sur l'étagère et exploserez seulement les cubes de gauche. Le cochon se dirigera alors dans cette direction, et s'arrêtera sur le ballon près de la malle. Bondissez, ensuite, sur le gonfleur (attention pour l'atteindre, vous devez d'abord grimpez sur le cube Z) pour qu'il décolle, puis tombe dans la malle. Et d'un !

2 Ce n'est pas Nono, mais c'est un robot

Remontez là où se trouvait le cochon. Comme vous avez bien suivi mes conseils, vous n'avez pas explosé les cubes de droite. Sautez donc dessus, puis passez à l'étage supérieur. Ramassez les étoiles et bondissez sur la droite pour atteindre la table (avec le robot). Puis explosez les cubes et le pot d'encre de gauche pour libérer le jouet. Attention, le robot va beaucoup plus vite que le cochon, et, en plus, il ne s'arrête pas sur le ballon ! Vous devez donc le devancer pour atteindre le gonfleur avant qu'il n'arrive sur le ballon. Si vous le loupez pas de panique, il revient.

MOI AUSSI, JE SUIS "CAP" ! 3

Prouvez à Buzz que, vous aussi, vous êtes capable debraver mille dangers.



TOY STORY © DYSNEY / PIXAR

3 Le gentil T. Rex

Pour grimper sur la table sur laquelle se trouve Rex, utilisez la balle de tennis placée à droite. Comme précédemment, explosez seulement les cubes de gauche (pensez à recupérer les étoiles avant). Puis devancez le gentil Rex pour le faire sauter dans la malle. Il va un peu moins vite que le robot, mais il ne s'arrête pas sur le ballon !

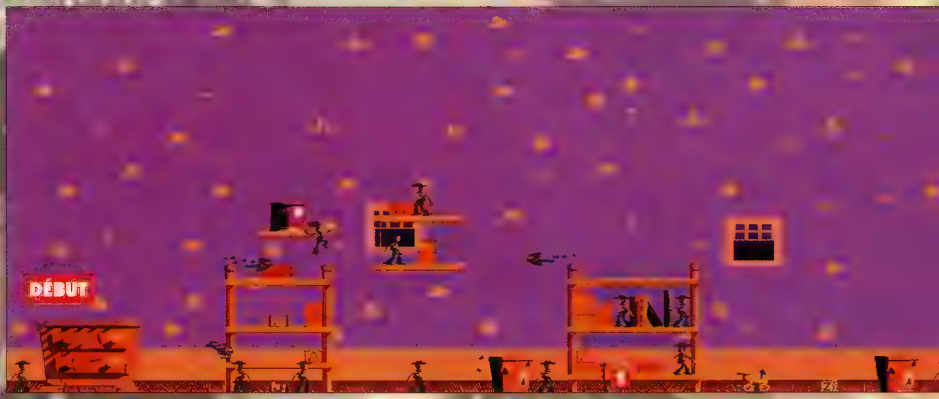
4 L'union fait la force

Reste maintenant à ranger la voiture et l'autre jouet (moi, je l'appelle Punkie, mais j'ignore totalement son vrai nom…). Pour ce faire, libérez d'abord Punkie en blastant les cubes sur la droite (pensez à choper les étoiles avant !). Une fois en bas, il poussera le sceau qui bloque la voiture. La grue soulèvera le sceau, la voiture filera sous le lit, et Punkie prendra la même direction, plus lentement. Ne le suivez pas, laissez le faire tout seul. Occupez-vous plutôt des étoiles qui sont sur la table (à droite), ainsi que celles qui se trouvent sur le meuble de la grue. Voilà, vous n'avez plus qu'à grimper sur le lit (avec la balle de tennis) pour terminer le niveau.

Première chose : vous n'avez pas à vous presser car, de toute façon, vous arriverez après Buzz. Alors, prenez bien soin de ligoter vos ennemis (clowns, requins, avions) avant de sauter. Un 1 Up se trouve au point A. Pour le récupérer, placez-vous derrière l'hélico et, en respectant le bon timing, déplacez-vous vers lui lorsqu'il avance vers la droite. Une petite astuce : un peu avant ce 1 Up (juste avant la corde et les requins), vous trouverez un "drapeau continue" : déclenchez-le. À l'inverse, ne touchez pas ceux que vous rencontrerez après. Pourquoi ? Ben, si vous perdez, vous recommencerez toujours à ce drapeau, et, ainsi pourrez-vous saisir la vie à chaque fois. Dernière précision : si vous souhaitez récupérer la totalité des étoiles, n'oubliez pas le crochet qui se trouve au point B (page 33) ; il vous propulsera "pile poil" sur celles qui sont à droite du lit.

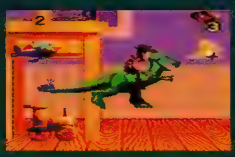
WOODY, SEUL CONTRE TOUS ! 4

Les jouets en veulent tous à Woody... enfin, presque tous puisque Rex, le dino, vous rendra service dans le niveau suivant. Mais ne brûlons pas les étapes... Pour l'heure, c'est à vous d'aider Rex.



PLUS VITE REX... PLUS VITE !

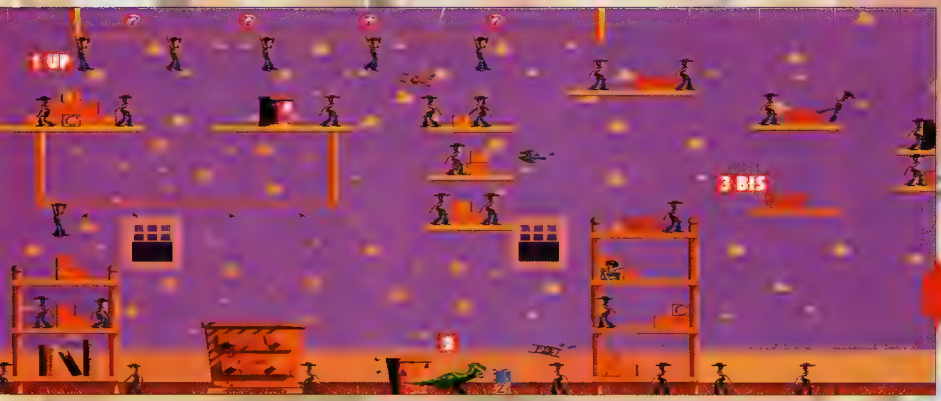
Un niveau sur le dos du dino, c'est cool, non ? Oui, mais pensez à éviter les ennemis : la voiture qui avance et qui recule, les avions (les rouges lâchent des parachutistes), et les locomotives (attention, un train peut en cacher un autre !).



TOY STORY © DYSNEY / PIXAR

PILOTAGE TÉLÉCOMMANDÉ

Dans un autre niveau, on ne dirige plus Woody mais une voiture télécommandée. Attention aux batteries de la télécommande, elles se vident rapidement. Alors n'oubliez pas de percuter Buzz pour récupérer une pile. Ha ! au fait, si vous êtes suffisamment rapide, pensez aux étoiles car en les collectant toutes, vous gagnez un 1 Up.



1 Pauvre Rex...
Rex coincé devant les cubes, il faut donc contourner le sceau pour faire sauter les cubes d'un coup de corde. Grâce au plan, vous pouvez facilement voir comment atteindre Rex.

2 Ben alors, encore coincé ?
Cette fois pour passer le sceau, grimpez sur la première étagère juste à gauche, puis sautez sur la droite pour arriver sur le tiroir de la commode. Pour le reste, je vous fais confiance.

3 3 BIS Encore et encore...
Je ne vais pas vous mâcher le travail tout le temps... Grimpez le plus haut possible et filez sur la droite. Nan ! je n'en dirai pas plus ; vous êtes assez grand tout de même !

4 Punkie, t'es vilain !

Rex est retenu par Punkie ; donnez-lui un coup de corde, et il lâchera notre ami le dino. Courez vite sur la droite pour sortir du niveau.

P.S. : pour dénicher toutes les étoiles, fouillez bien le niveau de fond en comble. Faites bien attention à tous les jouets : ils sont tous mortels… En clair, ne les approchez pas de trop près. Par ailleurs, je vous ai indiqué sur le plan un 1 Up qui se cache dans le niveau, alors s'il vous plait, ne l'oubliez pas !

MAIS OÙ SONT PASSÉES LES PIZZAS ? 5

C'est tout de même bizzare, l'action se passe dans Pizza Planet et on ne voit pas une seule pizza ! Le plan ci-dessous ne présente qu'une toute petite portion de ce niveau. Non, non, je ne suis pas feignant, mais vu que c'est toujours la même chose…

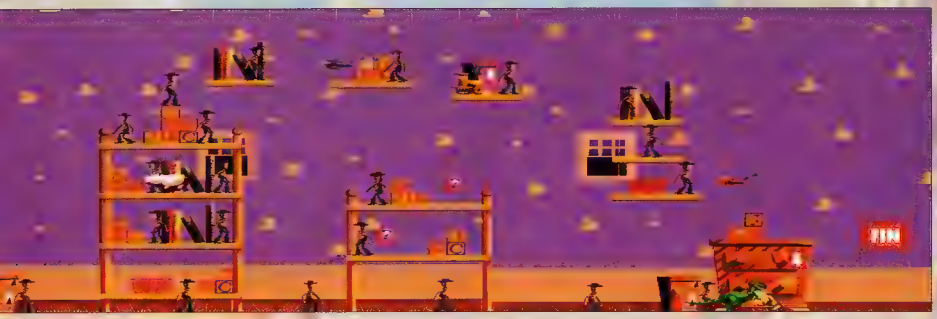
1 1 BIS À table !

Dans ce niveau, on trouve un max de hot dogs et de hamburgers qui, comme par enchantement, vous tombent dessus. Est-il bien utile de vous signaler de les éviter ? Non !

2 À votre santé !

Attention également aux distributeurs de boissons : une canette en sort lors de vos passages (vers la, fin il y en a deux à la fois).

TOY STORY © DYSNEY / PIXAR



POUSSEZ PAS DERRIÈRE !

Faites gaffe à Buzz, il est toujours derrière vous, et si vous n'avancez pas assez vite, il vous rentre dedans. Résultat : un point de vie en moins. Mais pas de panique, vu qu'il est assez lent il ne devrait pas vous enquiquiner trop souvent. Je vous conseille de ne pas passer trois heures sur place pour admirer les décors de fond... faut pas "abuzzer" non plus !

3 Saleté de gosses !

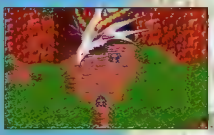
Plus dangereux encore, les "p'tites n'enfants" qui courent après leur avion en papier. Un petit truc facile pour savoir de quel côté, ils arrivent : si un avion vole vers la gauche, le mioche arrivera de la droite, et vice versa ! Pour ne pas être écrasé, baissez-vous !

EL DIDOU, JE NE SUIS PAS UN JOUET.

BREATH OF FIRE II

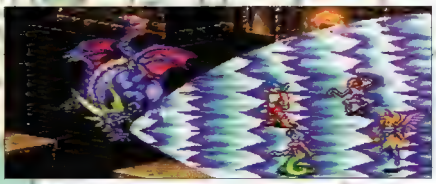
Après Secret of Evermore, un nouveau jeu de rôle, signé Capcom, est sur le point d'envahir le marché : Breath of Fire 2, un RPG tout juste débarqué d'outre-Atlantique.

Depuis quelque temps, la commercialisation des RPG dans l'Hexagone était l'apanage de Nintendo France. Aujourd'hui, Capcom (via Ludi Games), pourtant pas spécialiste du genre, joue les trouble-fête avec "son" Breath of Fire 2, remarquable par bien des aspects. Le fait le plus marquant réside incontestablement dans sa durée de vie, nettement plus longue par rapport à la concurrence. Une caractéristique renforcée par l'absence de guide qui accompagne généralement les RPG de Nintendo. Le jeu en lui-même est assez vaste et les possibilités de mouvements énormes. Par ailleurs, "BOF 2" a fait l'objet d'une traduction en français contrairement à ce que laissent supposer quelques-unes des photos du test, tirées de la version américaine. De même, il se peut que certains noms propres ne soient pas exactement ceux que vous rencontrerez dans le soft français. Mais cela ne devrait pas vous poser énormément de problèmes.

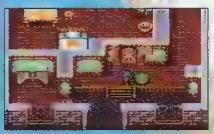


L'intro est une phase de jeu qui se déroule durant l'enfance du héros.

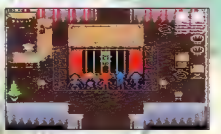
Un séquence de combat. Vous pouvez donner vos ordres individuellement ou envoyer tout le groupe à l'assaut.



Si vous disposez de sorts très offensifs, c'est également le cas de certains de vos ennemis.



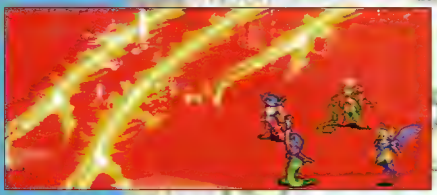
Vous aidez votre ami d'enfance à quitter la ville en le cachant dans une poubelle !



Spar, l'un des futurs membres du groupe, est l'attraction majeure d'un carnaval ambulant.

UNE LONGUE ENTRÉE EN MATIERE

L'intro du jeu vous met dans la peau du personnage en vous faisant revivre un événement datant de sa petite enfance. Après cette longue séquence (proche de la demi-heure), on retrouve le héros une dizaine d'années plus tard alors qu'il appartient à la Guilde des Rangers de Hometown. Très rapidement, il va être contraint à parcourir le vaste monde afin de prouver l'innocence de son meilleur ami, injustement accusé de vol. Pendant une dizaine d'heures, votre seule activité consistera à laver l'honneur de votre ami. Puis au fil de la progression, vous appréhenderez un problème ayant trait à une nouvelle religion qui domine depuis quelques décennies le monde, au détriment du culte des Dragons. Cette puissante église prêchant malgré tout la "bonne parole", on



Les animations sont assez spectaculaires mais rallongent considérablement la durée des combats.

Vous devez ramener un champignonà un guérisseur, sur l'un des îlots de ce lac.

En faisant appel au pouvoir du Dragon, le héros peut restaurer une partie de ses points de vie.

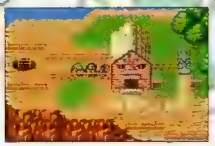
hésite longtemps avant de la combattre. À de nombreuses reprises, vous serez confronté à des choix dont certains vont influer directement sur le bon déroulement du scénario. C'est pourquoi votre quête pourra prendre fin d'au moins quatre façons différentes !

DES COMBATS INDIVIDUELS OU EN GROUPE

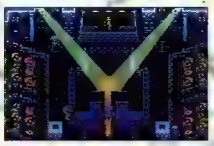
Parce que la trame est assez longue à se mettre en place, la progression (sur une carte générale) se révèle difficile dans les premiers temps. De plus, afin que l'aventure ne soit ni trop facile, ni trop dure, la force de vos ennemis a été judicieusement dosée. Au cours de ses pérégrinations, le héros rencontrera plusieurs compagnons qui se joindront à lui. Votre groupe ne pourra toutefois jamais dépasser les quatre membres. Très (trop) régulièrement vous devrez participer à des combats. La vue passe alors à une échelle plus rapprochée, et vous contrôlez individuellement tous vos personnages. Mais une option Auto vous permet d'ordonner une attaque générale. Dans ce cas, il ne vous reste plus qu'à poser le paddle et attendre la fin du combat. Malheureusement, les superbes animations qui illustrent ces batailles finissent par traîner en longueur, surtout lorsque les personnages utilisent des sorts puissants. L'autre défaut de ce système de combat, proche de Final Fantasy III, est la fréquence des rencontres. Il arrive couramment que vos personnages, à peine ont-ils fait trois pas, s'engagent aussitôt dans un nouveau combat. Mis à part ça, il y a une tonne de choses à faire comme se détendre en allant à la pêche ou à la chasse. Vous serez également amené à construire une ville et à trouver des volontaires pour l'habiter. En tant que fondateur de cette cité, de nombreux avantages vous seront octroyés. Vos personnages pourront notamment contracter une union magique avec un ou deux shamans, qui se traduira par de nouveaux pouvoirs, une augmentation d'une ou plusieurs caractéristiques et même, dans certains cas, des changements d'apparence physique.

Avec sa longueur initiale et ses fins multiples et variées, Breath of Fire est un jeu auquel on rejoue plusieurs fois. Un investissement très rentable, donc, d'un point de vue rapport durée de vie/prix.

Stonehenge

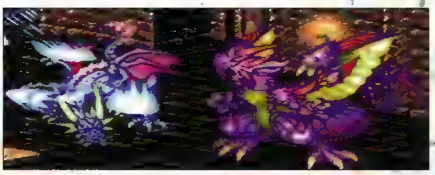


En explorant le gouffre, à gauche de la maison, vous obtiendrez votre premier moyen de transport maritime : une baleine !



Pour obtenir le troisième compagnon, vous êtes dans l'obligation de défier Katt dans le Coliseum

Voici une vue panoramique du mont Fudi, théâtre de l'une de vos premières aventures.



À gauche, vous découvrez la véritable apparence d'un des prêtres de l'Église de Sainte-Éva. À droite, le héros utilise le pouvoir du Dragon.

TITRE : ..... Breath Of Fire 2
ÉDITEUR : ..... Capcom
CONSOLE : ..... Super Nintendo
GENRE : ..... RPG
NBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDE : ..... oui
MODE CONTINU : ..... oui
DIFFICULTÉ : ..... relevée
ACCESSOIRE : ..... de la patience

LES PLUS

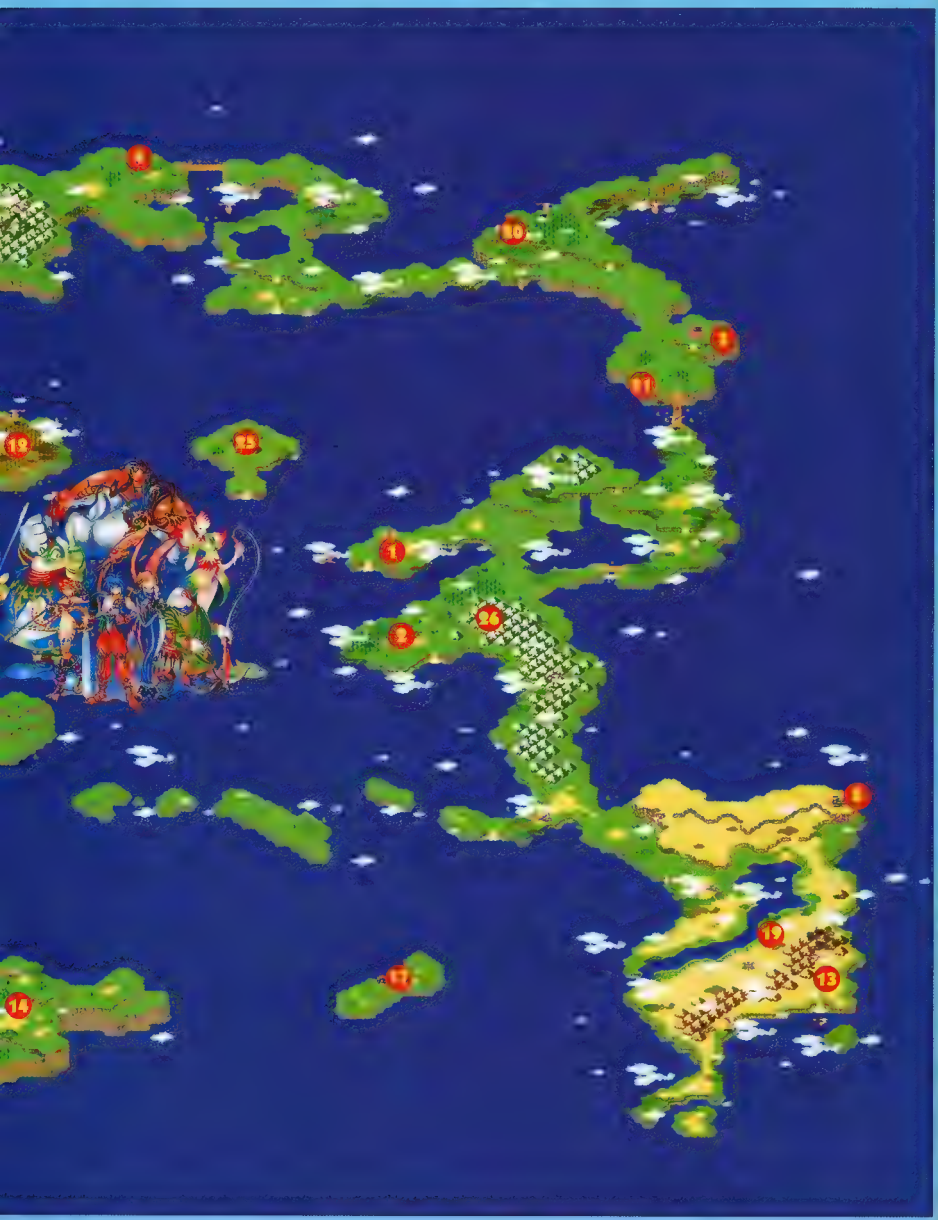
Le scénario.
Les musiques.
Plusieurs fins possibles.

LES MOINS

La fréquence des combats.
Le système des combats un peu "niais".
Les animations des combats trop longues.

LA NOTE

CARTE DU MONDE

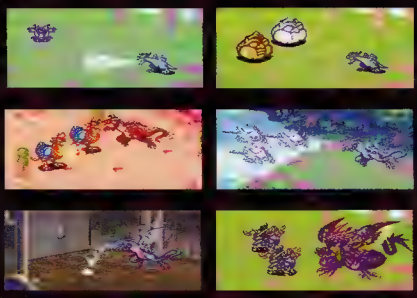

8
10
3
11
19
25
1
2
26
4
19
13
17
14

Les compagnons de route

Votre quête débute avec deux personnages, mais très rapidement vous vous retrouvez seul. Au fil de l'histoire certains persos accepteront de se joindre à vous. Chacun d'eux dispose d'une aptitude qui vous permet de progresser plus en avant. Et si votre groupe ne pourra jamais dépasser quatre membres, rien ne vous empêche en revanche de modifier sa composition en vous adressant aux statues de Dragon.

Le héros... c'est vous !

C'est le perso que vous incarnez. En lui sommeille le pouvoir du Dragon qui lui permet de se métamorphoser pendant les combats. On note trois niveaux de transformations, directement liés à votre niveau d'expérience.

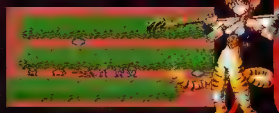


Bleu

Bleu est une magicienne dont la présence n'est pas indispensable au groupe. Elle possède cependant un nombre considérable de sorts, mais, contrairement aux autres personnages, elle ne dispose d'aucun pouvoir particulier.

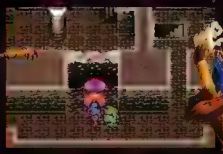
Katt

Katt a développé ses talents de combattante en officiant au Coliseum de Coursair, comme gladiateur. Elle est ainsi passée maître dans l'art de manipuler le bâton, tant en combat que lors des phases de chasse. Elle peut également détruire des obstacles (rochers, barrières...).



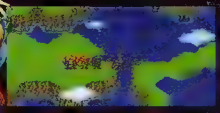
Rand

Véritable force de la nature, Rand est issu d'une famille de paysans. Il dispose de la faculté de se rouler en boule afin de détruire certains murs.



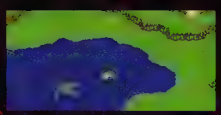
Sten

Sten appartient au peuple des "hommes-singes". Bon combattant, il maîtrise également la magie et s'adapte très bien aux combinaisons avec les shamans. De plus, ses longs bras permettent au groupe de franchir les fossés à condition qu'il y ait un point d'attache sur l'autre rive.



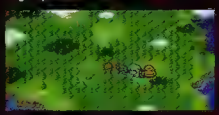
Jean

Jean appartient à la famille royale de Simafort. Totalement "je-m'en-foutiste", ce noble est malgré tout un fin bretteur. Sa capacité amphibie permet au groupe de traverser un plan d'eau douce en toute sécurité.



Spar

Spar est une créature étrange à mi-chemin entre l'humanoïde et le végétal. En début de partie, il est l'attraction d'un carnaval, avant d'intégrer le groupe pour le besoin de la quête. Il possède le don de communiquer avec les arbres et permet au groupe de traverser les forêts.

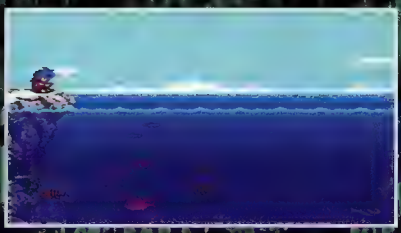


Nina

Noble de naissance, Nina a été abandonnée par ses parents alors qu'elle était enfant, à cause d'une funeste légende qui circule parmi son peuple. Après le sacrifice de sa sœur, la magicienne (qu'elle est devenue) a la capacité d'invoquer un oiseau géant pour faire des voyages rapides d'un point à un autre de ce monde.

La survie

Entre deux combats, votre groupe s'adonnera à la pêche ou à la chasse. Deux personnages présentent des talents de chasseur : Katt et Bow. Cette phase de jeu permet de récupérer de la viande qui possède des vertus curatives. Quant à la pêche, seul le héros peut la pratiquer. En fonction de l'appât qu'il utilise, il attirera une espèce de poisson bien précise. Sachez enfin que chaque poisson possède des vertus différentes, décrites dans le menu Objets.

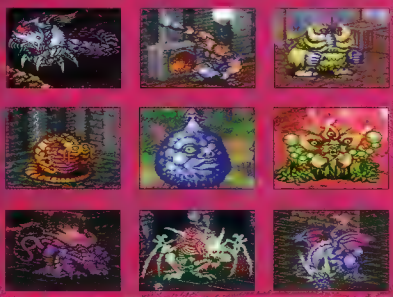


Le bestiaire

Breath of Fire 2 développe une faune particulièrement riche ! Les phases de combat occasionnées par les rencontres avec ces animaux se traduisent par un changement d'échelle et des graphismes beaucoup plus travaillés. Les décors sont eux aussi très variés selon le lieu où vous vous trouvez.

LES DÉMONS

Entre deux boss, vos pas vous conduiront également à des démons. On pourrait les considérer comme des boss à part entière s'ils ne constituaient pas le centre du scénario.



LES PLANS

LA GROTTE OCÉANIQUE

LA SALLE DU TRÔNE

LA BASILIQUE DE SAINTE-EVA

SÉQUENCE SIM CITY

Dès le début du jeu, votre ami d'enfance Bow est obligé de trouver refuge dans la cabane d'un ermite. Au fil des événements, cette cahute fera l'objet d'une restauration partielle de la part de l'un de vos compagnons, avant d'être totalement rénovée par un charpentier. Ce charpentier ne s'arrêtera pas là puisqu'il construira deux ou trois maisons supplémentaires. À partir de cet instant, votre ville naissante se peuplera. Les habitants ayant chacun un métier, cela leur permettra de s'installer dans de bonnes conditions. Outre le laboratoire de magie des shamans, des échoppes s'ouvriront ; ainsi pourrez-vous acheter des objets ou des armes disponibles nul part ailleurs.

LE CUISINIER

Après avoir apporté sa contribution à la construction de la ville, l'un des charpentiers effectuera une reconversion dans la restauration. Il sera alors en mesure de cuire les différents objets que vous lui apporterez. Selon les ingrédients, la cuisson donnera des résultats inattendus. Vous trouverez dans le tableau (à droite), les recettes recensées à ce jour. L'une d'elle mérite que l'on s'attarde sur son cas. Certains bazars, dont celui de votre ville, vendent des "Cond up" au prix de 3 000 pièces d'or l'unité. En combinant trois de ces objets au cuisinier, celui-ci vous préparera un superbe lingot d'or que vous vous empresserez d'aller revendre 6 000 pièces d'or. Vous pouvez alors répéter l'opération jusqu'à obtenir les fonds dont vous avez besoin pour un investissement.

RECETTES

Herbe x 4	Extract
Herbe x 2	Aide
Aide x 4	Vie
Aide x 2	Extract
Antidote x 4	Vitamine
Antidote x 2	Larme
Larme x 2	Vitamine
Condition x 3	Lingot
Condition x 2	Dinker
Médicament x 2	Barre d'énergie
Charcoal x 4	Aide
Charcoal x 2	Herbe

Barre d'énergie x 3	Lingot
Dinker x 3	Lingot
Dinker x 2	Biscuit
Extract x 2	Vie
Urchin x 4	Aide
Rôti x 4	Deadsoup
Guérison x 4	Dinker
Guérison x 2	Frisbee

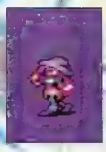
LES SHAMANS

	F	FE	FA	FT	E	EA	ET	A	AT	T
Hero	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Bow	O	N	N	N	O	N	N	O	N	N
Rand	O	N	O	N*6	O	O	N	O	N	N
Katt	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Nina	O	N	O*1	N	O	O*2	N	O	N	N
Sten	O	N	O*5	N	O	O	N	O	N	N
Jean	N	N	N	N	O	O	N	O	N	N
Spar	N	N	N	N	O*3	O*4	O*7	N	N	N
Bleu	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

Dans l'univers de Breath of Fire, il existe plusieurs shamans, chacun étant lié à l'un des éléments suivants : Feu, Eau, Air, Terre, à la Lumière ou aux Ténèbres. Lorsque votre ville se peuplera, vous rencontrerez, parmi les premiers émigrants, le shaman du Feu. Ces shamans peuvent insuffler une partie de leur pouvoir à un personnage. Attention, un perso ne peut s'unir à plus de deux shamans simultanément. De même, un shaman ne peut être

Spar avant...

Spar combiné avec les shamans de l'eau et de l'air



	L	LF	LE	LA	LT
Héros	N	N	N	N	N
Bow	O	N	N	N	N
Rand	O	O	O	O	O
Katt	N	N	N	N	N
Nina	O	O	O	O	O
Sten	O*8	O*8	O	O	O
Jean	O*9	N	O*10	O*11	N
Spar	N	N	O*12	N	O*13
Bleu	N	N	N	N	N

O = Combinaison possible / N = Incompatibilité
F = Feu / E = Eau / A = Air / T = Terre et L = Lumière

NINA +1 (EA)
Attaque : + 13 %
Vigueur : + 53 %

NINA +2 (EA)
Sagesse : + 28 %
Vigueur : + 53 %

SPAR +3 (T)
Sagesse : + 38 %
Attaque : + 16 %
Défense : + 12 %
Vigueur : + 30 %
Pts de magie : + 38 %

SPAR +4 (EA)
Sagesse : + 40 %
Attaque : + 16 %
Défense : + 12 %
Vigueur : + 47 %
Pts de magie : + 30 %

SPAR +7 (ET)
Sagesse : + 48 %
Attaque : + 13 %
Défense : + 15 %

Vigueur : + 57 %
Pts de magie : + 34 %

STEN +5 (FA)
Sagesse : + 30 %
Attaque : + 45 %
Défense : + 10 %
Vigueur : + 55 %
Pts de magie : + 30 %

RAND +6 (FT)
Sagesse : + 27 %
Attaque : + 34 %
Défense : + 25 %
Vigueur : + 65 %
Pts de magie : + 30 %

Attaque : + 35 %

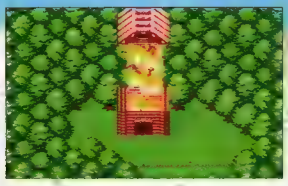
Sagesse : + 27 %
Attaque : + 27 %
Défense : + 17 %
Vigueur : + 60 %

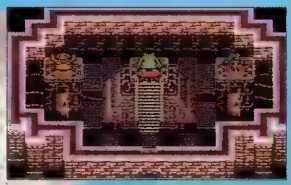
JEAN +10 (LF)
Sagesse : + 35 %
Attaque : + 27 %
Défense : + 13 %
Vigueur : + 60 %
Pts de magie : + 40 %

JEAN +11 (LA)
Sagesse : + 30 %
Attaque : + 27 %
Défense : + 12 %
Vigueur : + 85 %
Pts de magie : + 30 %

(JEAN +12 (LE))
Sagesse : + 40 %
Attaque : + 13 %
Défense : + 9 %
Vigueur : + 40 %

Sagesse : + 23 %
Attaque : + 13 %
Défense : + 16 %
Vigueur : + 63 %
Pts de magie : + 30 %





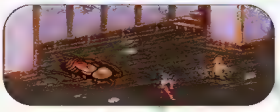
combiné avec plus d'un personnage à la fois. Ces combinaisons augmentent les caractéristiques, voire même transforment l'apparence physique des personnages. Les tableaux (à gauche) vous permettent de découvrir toutes les combinaisons possibles avec chaque shaman (à l'exception de celui des Ténèbres... que je cherche toujours). Les combinaisons les plus puissantes (celles qui s'accompagnent de tranformations physiques) sont accompagnées d'une astérisque vous renvoyant aux modifications des caractéristiques (en bas, à gauche).

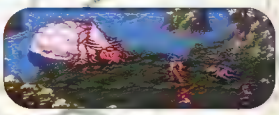
Jean avant...

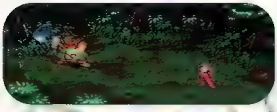
Jean combiné avec les shamans de l'Air et de la Lumière.

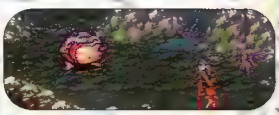
LES BOSS

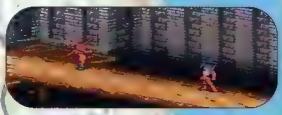
Des confrontations avec des boss viennent régulièrement vous distraire des fastidieux combats avec les monstres errants. La difficulté du jeu étant judicieusement dosée, ces boss donnent souvent du fil à retordre. Malheureusement (pour vous), ils n'ont pas de talon d'Achille ; seuls les attaques ou les sorts puissants sont véritablement efficace. Il convient donc de conserver les points de magie des lanceurs de sorts pour l'événement. Toutefois, n'hésitez pas à utiliser le héros pour tout ce qui touche aux soins en cours de progression — sa transformation en dragon lui coûtant la totalité des points de magie, autant qu'il ne lui en reste qu'un pour le boss !

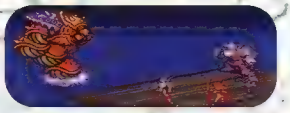


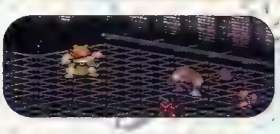


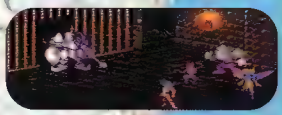


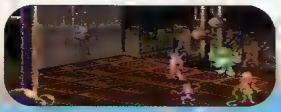












Dossier réalisé par Stonehenge.

KIRBY'S DREAM COURSE

Si vous cherchez à réaliser un investissement ludique très rentable à long terme, Kirby's Dream Course est pour vous. D'autant qu'il est à consommer à deux, sans modération.

Je ne vous ferai pas l'affront de vous présenter Kirby, la petite boule de caoutchouc ! Les habitués de Nintendo la connaissent déjà par cœur pour l'avoir pratiquée sur Nes et Game Boy. Étrangement, on ne l'avait encore jamais vue dans un jeu de plate-forme sur Super Nintendo. Et on ne va pas s'en plaindre vu la qualité et l'originalité de ce soft, qui met en scène Kirby dans une situation plutôt loufoque !

GOLF OU BILLARD ?

Difficile de définir exactement le style de ce jeu, habile mélange de mini-golf et de billard. Sur chaque circuit, sont placés — à des endroits plus ou moins faciles d'accès — un certain nombre de monstres immobiles, à détruire. Le dernier restant en jeu se transforme automatiquement en trou, symbolisant ainsi la sortie du circuit. Toute la subtilité du jeu est là : plus vous aurez pensé vos coups, mieux vous serez placé en fin de parcours, en vue de terminer à votre avantage.

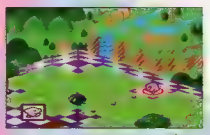
Un début de niveau très délicat. La moindre erreur est fatale...

Avec le bon effet, on peut sans problème éclater ces trois monstres. Et en tirant suffisamment fort, le "Hole in One" n'est pas loin...

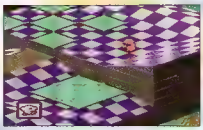
La flèche accélératrice vous "booste à mort".

En passant sur les grilles, un souffle puissant vous élève dans l'air.

Ces monstres sont indestructibles et dangereux pour votre santé. Sachez passer au bon moment.



L'herbe ralentit énormément, sauf si vous savez tirer parti des effets et éviter le contre-sens.



Le revêtement vert caoutchouteux vous fera rebondir plus que de raison.

Pour ce faire, mais aussi pour dégommer un maximum de monstres en un coup, vous emprunterez des aspects tactiques au billard. D'autres éléments communs au golf et au billard sont également présents. Ainsi, peut-on donner tous les effets possibles et imaginables à la balle : effet rétro, slice...

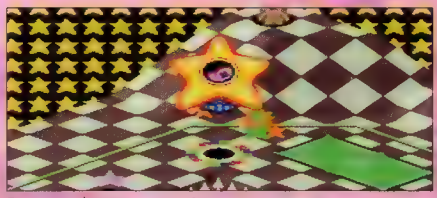
À DEUX, FABULEUX !

Si Kirby's Dream Course est déjà sympa et éclatant seul (avec pas moins de 128 circuits différents), c'est en jouant à deux

La warp zone vous téléporte d'un endroit à l'autre du parcours.

que l'on s'amuse réellement le plus. Dans ce cas, les règles changent quelque peu. Ainsi, lorsque vous touchez un monstre, il se transforme en étoile (symbole de votre passage). Si à son tour, votre adversaire passe sur cette étoile, il s'en empare (elle reste sur place mais change de couleur). La stratégie change donc beaucoup puisqu'il ne suffit plus de finir premier, encore faut-il comptabiliser le plus d'étoiles possible. Notez qu'au-dessus du dernier trou, se trouve également deux étoiles. Bref, vous n'aurez de cesse de pourrir la vie de votre adversaire afin de terminer chaque circuit en lui laissant le minimum d'étoiles.

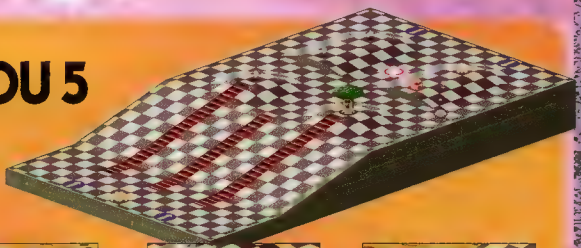
Autre élément important : vos points de vie ! En début de partie, vous en disposez de quatre. Mais attention, lorsque vous ne touchez aucun monstre après un coup, vous en perdez un. En revanche, si vous percutez plusieurs monstres, vous en



En route pour de nouveaux parcours !

MONDE 6, TROU 5

Pour chaque parcours, plusieurs techniques sont envisageables. Mais dans le cas présent, voici un guide, disons, honorable (et loin d'être parfait) !



Donnez un effet de deux crans à gauche pour commencer.

En rebondissant sur la flèche, vous dégommerez les deux premiers monstres. Utilisez, alors, l'option Tornade que vous venez d'acquérir avant de tomber de la petite dune.

Programmez votre futur coup comme sur la photo (effet maximal vers la gauche)...

Vous atterrissez sur un monstre sans tomber de la dune. Préparez, ensuite, un tir maximum avec un léger effet à droite.

Tirez à fond la caisse.

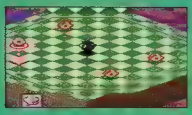
Avec l'élan, vous atterrissez sur le troisième monstre, avant de vous stabiliser sur cette petite dune.

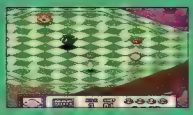
... en donnant un effet à gauche maximum. Tirez ensuite à 95 % de la puissance maxi sans donner d'effet rétro ou autre.

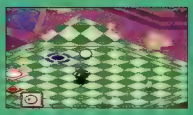
Vous devriez vous retrouver tout près du trou de fin. Tout cela en quatre coups. Pas mal, non ?

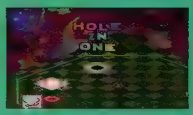
HOLE IN ONE

Non seulement le Hole In One vous pare d'un prestige sans limite, mais, en plus, il vous fait gagner une vie supplémentaire. Deux très bonnes raisons pour s'entraîner dur sur tous les parcours !



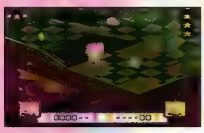






LES SAUVEGARDES

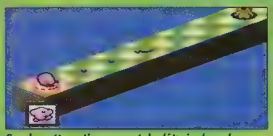
La danse de la victoire ! OK, le score n'est pas top mais au moins j'ai fini.



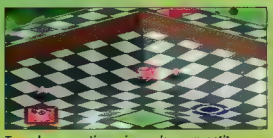
Tiens, prends ça dans les dents ! À deux joueurs, l'ambiance "bombermanesque" est présente à chaque instant. Un régal !

Le mode Solitaire contient deux mondes de 64 circuits, plus un boss à chaque fois. Y'a du boulot avant d'en voir le bout !

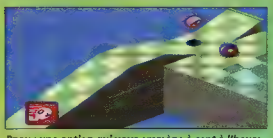
DES OPTIONS, ENCORE DES OPTIONS !



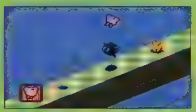
Spark : cette option permet de détruire les arbres quelquefois bien encombrants.



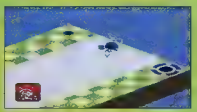
Tornade : une option qui vous donne un petit coup de boost. Attention à ne pas l'utiliser n'importe comment sous peine de sortir du terrain rapidement.



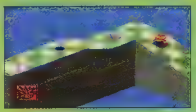
Pneu : une option qui vous emmène à cent à l'heure, sans (presque) aucun risque de quitter le terrain. Bien pratique !



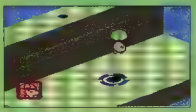
Saut : pour sauter au-dessus de n'importe quel obstacle. Assez délicat à utiliser tout de même...



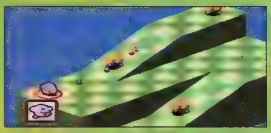
Glace : transforme l'eau en glace.



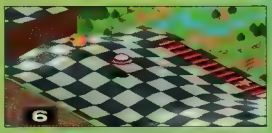
Hérisson : cette option vous permet de rester scotché sur une pente. Pas de risque de glissade donc, et en plus, c'est dangereux pour l'adversaire !



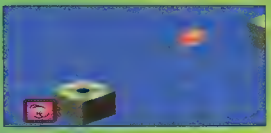
Parapluie : il ralentit vos ardeurs lorsque vous filez comme l'éclair.



Pierre : avec ça, vous tombez net ! Attention tout de même, cette option ne vous sauvera pas d'une pente dangereuse (la pierre qui roule, vous connaissez ?)...



Soucoupe : avec elle, vous roulez pendant un certain temps, sur n'importe quelle surface, sans aucun risque. Sans aucun doute, l'option la plus puissante du jeu !



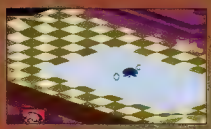
Fireball : une option qui brûle les pattes de votre adversaire. Idéal pour l'énerver.

MONDE 5, TROU 2

Voici un exemple de parcours plutôt simple mais qui nécessite un bon timing pour réaliser un Hole In One. Suivez donc nos conseils pour épater la galerie.

la puissance maximum.

En atterissant sur le monstre, utilisez le bouton A pour prendre un peu plus de vitesse.

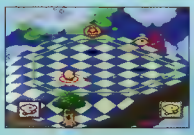


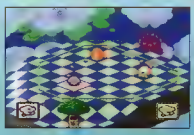
Utilisez l'option Glace que vous venez de ramassez pour passe[illegible]me le petit lac.

Et vo[illegible] Net et sans bavure !

À DEUX

À deux, les circuits sont différents de ceux auxquels vous êtes confronté en mode Solitaire.





Au total, 32 parcours sont disponibles. De plus, un niveau de difficulté supplémentaire modifie votre positionnement ainsi que celui des monstres. Ainsi peut-on dire, sans vraiment mentir, qu'il existe 64 parcours différents, pour des parties endiablées.

Cette option fait basculer le jour et la nuit, et vient inverser le nombre d'étoiles de chaque joueur. Une crasse subtile mais utilisable trois fois uniquement : sachez bien la manier !

gagnez autant. Par ailleurs, dès que vous ne possédez plus aucun de ces précieux points de vie, vous êtes immobilisé pour un tour. À votre disposition existent, en plus, dix options spéciales qui peuvent vous aider à mettre l'adversaire dehors ou KO. Avec ce sytème d'options spéciales et d'étoiles, chaque partie ressemble plus ou moins à Bomberman sur le plan de l'ambiance. Et l'expérience aidant, les "matches" deviennent de plus en plus techniques.

RAAAAH LOVELY !

Graphiquement mignon tout plein, Kirby's Dream Course plaira sans aucun doute à tout le monde. Voici un jeu vraiment tout bête dans son principe, mais prenant, agréable et très fun. En un mot : un must !

Leflou

TITRE :	Kirby's Dream Course
ÉDITEUR :	Nintendo
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	mi-golf, mi-billard
NBRE DE JOUEURS :	1 à 2 altern.
SAUVEGARDE :	oui
MODE CONTINU :	oui
DIFFICULTÉ :	dépend des circuits
ACCESSOIRE :	un joueur adverse

LES PLUS

Ultra fun.
On rit beaucoup.
Simple mais très complet.
Sauvegarde plein de trucs.

LES MOINS

On ne peut pas jouer à quatre.

LA NOTE

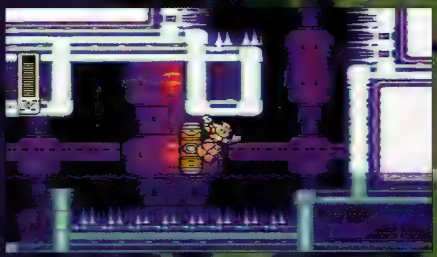
MEGAMAN X2

Sur Game Boy, Nes ou Snes, les Megaman se suivent et se ressemblent. "Contre toute attente", ce MX 2 suit le mouvement. Mais si vous aimez, pourquoi vous en priver

L'histoire des jeux vidéo et celle de Megaman sont irrémédiablement liées. Le petit robot de Capcom, petit frère d'Astro Boy (*Otamu* en VO, le manga de Tezuka), a en effet connu ses premières heures de gloire sur consoles Nes et Game Boy, dans une série de nombreux jeux culte qui furent autant de succès faramineux.

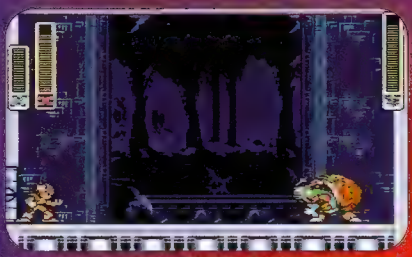
INDEMODABLE PETIT ROBOT

Si, ensuite, Megaman sur Snes a perdu quelque peu de son aura mystique (autre temps, autres mœurs, jeux de baston et nouvelles consoles obligent), il demeure toutefois un maître-étalon du jeu de plate-forme/action en 2D. La question à ne surtout pas poser lorsqu'on parle d'un Megaman fraîchement



Lorsque vous posséder tous les pouvoirs, le jeu se corsent. Ici, [illegible] accroché aux plates-formes en évitant de toucher les pics.

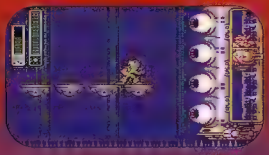
LA VIE DES BOSS



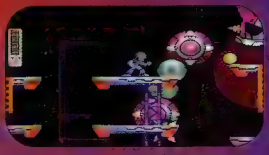
Chaque boss a son talon d'Achille. Mais ne comptez pas sur moi pour vous mâcher le travail... Allez, je vous mets sur la voie : un papillon se brûle les ailes...

Un insecte tout droit sorti des Power Rangers donne le "baiser de la mort" à Megaman.

Dans la première partie, vous récupérez le pouvoir du boss vaincu. Ici, les Magnet Mine.



Contre le docteur et sa machine infernale, utilisez les Silk Shot pour détruire sa première carapace.



Dans la seconde partie, les boss sont de plus en plus impressionnants.

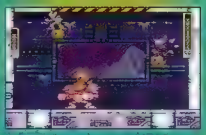
PLAN

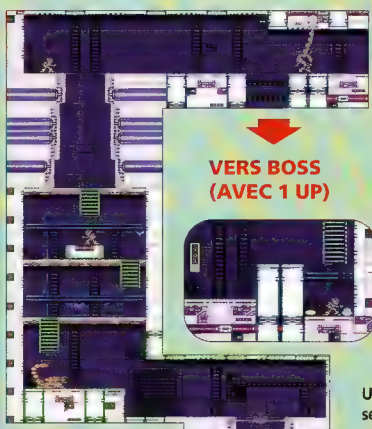
DÉBUT DE LA SECONDE PARTIE

Une fois les premiers boss détruits, vous serez confronté à de nouvelles difficultés. Lorsque deux routes s'offriront à vous, choisissez celle du bas.

LE BOSS

Il manie le fléau à une vitesse fulgurante. Repérez alors où vont se créer les plates-formes, et servez-vous en comme boucliers pour vous protéger de ses attaques. Tirez lorsque le boss est à portée. S'il se trouve en hauteur, utilisez les bulles... il ne le supportera pas !

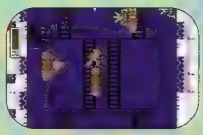




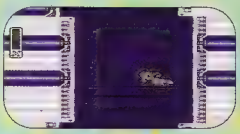
VERS BOSS (SANS 1 UP)

VERS BOSS (AVEC 1 UP)

Prenez la route du bas pour gagner un 1 Up supplémentaire. Mais attention, la remontée sera difficile.



Une nouvelle fois, les murs se resserrent. Mais cette fois, il faut passer d'un mur à un autre le plus rapidement possible en utilisant le Dash (appuyez deux fois sur Y).

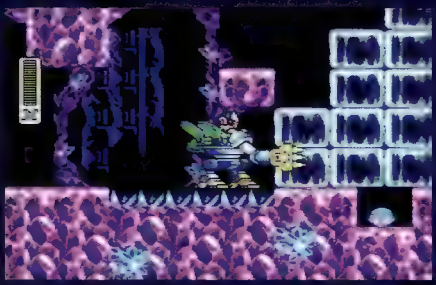


Dégommez les chauve-souris et sautez vers la droite jusqu'au 1UP.

1 UP

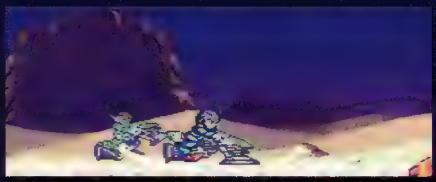
DÉBUT

Il faut monter le plus rapidement possible car les murs se resserrent.

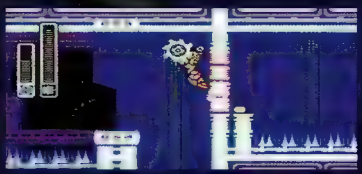


Piloter des Mechas permet de se moquer des sols truffés de pics meurtriers. Ici, cassez les blocs pour dégager le 1 Up dans le coin à droite.

sorti, est la suivante : "Qu'apporte-t-il de nouveau par rapport aux épisodes précédents ?" Inutile de se prendre la tête : rien ne ressemble plus à un Megaman qu'un autre Megaman ! Dans ce deuxième épisode sur Snes, comme toujours, ce sont les détails qui changent. Pour le reste, reportez-vous à votre collection d'*Ultra Player* (et de *NP*) : même style graphique, même énergie survitaminée, même difficulté croissante et

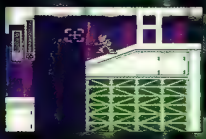


Outre des niveaux où vous pourrez conduire la méga-moto, plus rapide qu'un missile...

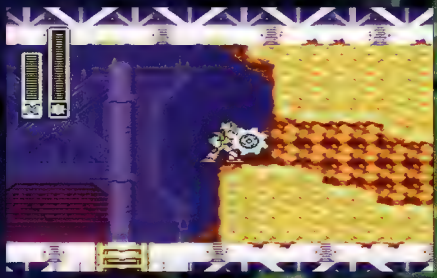


Pour briser le mur de droite, il faut s'accrocher à la paroi tout en envoyant le Spin Wheel (la roue) vers la droite. Très technique...

Megaman, au complet, s'apprête à partir à l'assaut de la forteresse. Bon courage !



Un nouveau pouvoir pour Megaman — le Radar Optica — à récupérer auprès de Light, dans le niveau de Sonic Slicer. Actionnez-le pour trouver les objets planqués.



En dégommant le croco, vous obtenez le pouvoir du Spin Wheel. Allez le tester dans le niveau de l'Autruche ; vous pourrez combattre et rencontrer le Dr Light qui vous offrira le pouvoir du Dash volant.

surtout, même type de jeu. Ce Megaman X2 n'échappe pas à la règle... il la précède même ! Vous commencez donc par vous "cogner" une première série de niveaux, se terminant chacun par un boss. Une fois ces boss mis hors d'état de nuire, vous héritez de leur pouvoir. En fait, toute l'astuce est de trouver leur point faible et l'arme qu'il faut utiliser pour les vaincre. Ensuite, les pouvoirs en votre possession, une nouvelle route s'ouvre, plus difficile, plus vicieuse et avec des boss vraiment plus méchants...

C'EST QUAND MÊME BON !

Si Megaman X2 offre toujours aussi peu de surprises, il n'en reste pas moins hautement jouissif et d'excellente facture. Une véritable décharge d'adrénaline ! Ce jeu vous demandera patience et grande dextérité et, vu sa durée de vie, il constitue un bon investissement. Surtout si vous ne possédez pas encore de Megaman dans votre ludothèque !

Matt X2

LES PLUS

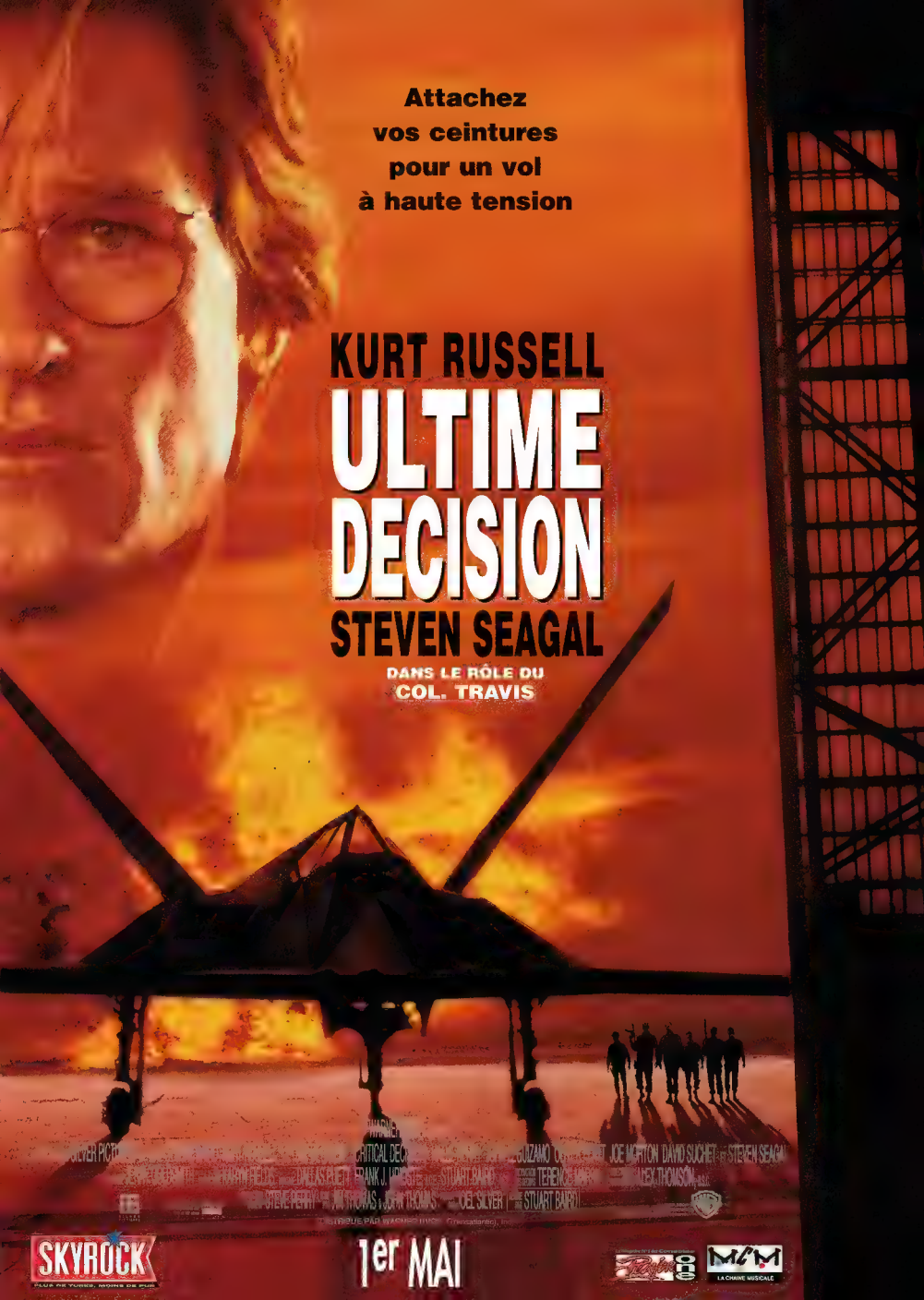
L'énergie.
la vitesse.
La puissance.

LES MOINS

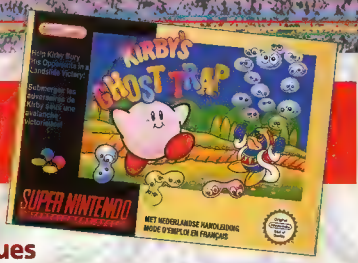
Quelques ralentissements.
Le manque d'originalité.

NOTE

TITRE :	Megaman X2
ÉDITEUR :	Capcom
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	plate-forme/action
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	infini
DIFFICULTÉ :	bien dosée
ACCESSOIRE :	aucun


Attachez
vos ceintures
pour un vol
à haute tension
KURT RUSSELL
ULTIME
DECISION
STEVEN SEAGAL
DANS LE RÔLE DU
COL. TRAVIS
SKYROCK
1er MAI
M6
MGM
LA CHAINE MUSICALE

KIRBY'S GHOST TRAP

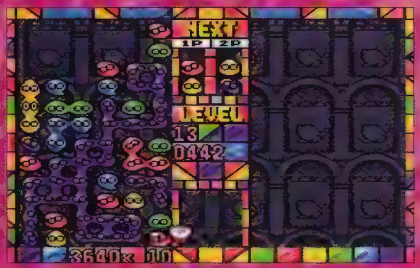


S'inspirant du jeu de réflexion Dr Mario, Kirby's Ghost Trap propose toutefois quelques améliorations. Comme l'augmentation du nombre de combinaisons...

Ce titre n'est pas franchement une nouveauté puisque cela fait maintenant deux ans qu'il est sorti sur Megadrive, sous le titre de Dr Robotnik Meanbean Machine. En passant sur Snes, la vedette du jeu est devenue Kirby, le petit fantôme — Nintendo oblige. L'histoire n'est donc pas la même, mais le principe du jeu reste strictement identique. Des paires de blobs de différentes couleurs (ils remplacent les haricots) tombent du haut de l'écran. Vous devez les ranger de manière à ce que quatre d'entre eux (ou plus), de même couleur, soient en contact. Les blobs explosent alors, puis disparaissent. Comme dans Dr Mario, vous pouvez donc réaliser des combinaisons afin de créer une réaction en chaîne. Cela donne plus de points, et envoie des blobs incolores chez votre adversaire. Trois modes de jeu sont disponibles : le mode Compétition, qui est un scénario au cours duquel vous devrez vaincre treize adversaires ; le mode Versus, qui permet à deux joueurs de se mesurer ; et le mode Practice, qui, à l'instar du game A dans Tetris, est une partie qui ne s'arrête que lorsque vous perdez. Notez que vous êtes mis en échec dès que la troisième colonne en partant de la gauche, touche le haut de l'écran.

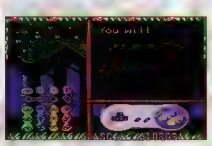
LES ALLIÉS

En mode Practice, vous êtes aidé — de temps en temps — par Kirby (niveau 2), ou par un blob géant (niveau 3). Pratique, surtout quand on est en mauvaise posture.

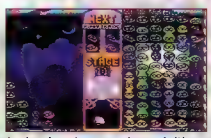


Au level 2, placez Kirby n'importe où. Il effectuera un trajet en changeant tout en une même couleur, sur son passage.

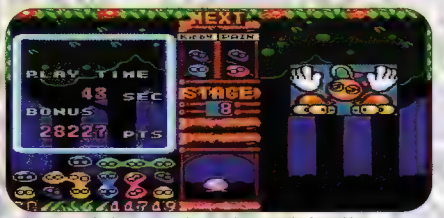
Au level 3, placez le blob géant où vous le désirez. En tombant, il fera disparaître les deux colonnes verticales sous lui.



Une démo vous montre les bases pour réussir à réaliser des réactions en chaîne.



Les bombes placées au-dessus de l'écran du joueur adverse indiquent combien il va déguster!



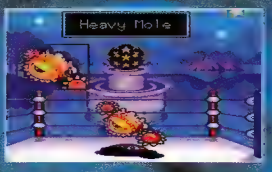
La victoire sourie le plus souvent au joueur qui se montre le plus rapide.

"CÉKOIDON LES MODES ?"

Une fois le premier mode terminé, un cheat vous est offert, qui ouvre un menu spécial permettant d'affronter un adversaire directement, sans faire le parcours complet de la compétition. Il rend aussi la partie plus difficile en augmentant la vitesse, ou en créant des tremblements de terre, etc. Le deuxième mode est certainement le plus fun. En faisant

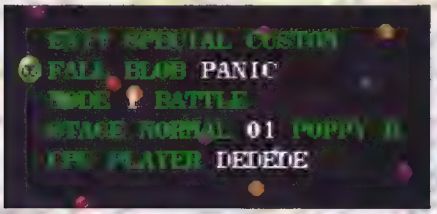
LES DURS À CUIRE

Voici les six derniers persos que vous affronterez en mode Compétition. Au début, vous les trouverez relativement costauds... À vous d'être le plus rapide et le plus efficace pour les vaincre.



disparaître vos ensembles de blobs, vous en envoyez d'autres, incolores, dans le tableau de votre adversaire. Si dans Dr Mario, une pilule de la bonne couleur vous sauvait parfois du désastre, ici, ce n'est pas le cas : pour éliminer ces ennemis, vous devez exploser des blobs qui sont à proximité. Cela augmente quand même le nombre de combinaisons possibles.

Dans le troisième mode, vous pouvez partir comme bon vous semble du level 1, du level 2 (vous avez déjà 40 000 points), ou du level 3 (vous commencez avec 90 000 points). En niveau 2 et 3, vous bénéficiez même de l'aide de certains amis (voir encadré *Les alliés*). Et si vous préférez jouer à deux dans ce mode, sachez que vous n'avez pas la capacité d'envoyer des blobs dévastateurs à l'autre joueur. Chacun fait sa partie de son côté !



On ne peut avoir accès au menu spécial Custom qu'en terminant le jeu en mode compétition.

INDISPENSABLE KIRBY

Malheureusement, Kirby's Ghost Trap n'innove pas vraiment. Il est même à la limite du plagiat vis-à-vis de Columns ou de Dr Robotnik Meanbean Machine. Mais c'est là l'occasion de faire découvrir à un public exclusivement Nintendo, une nouvelle déclinaison en matière de jeux de réflexion, dont Tetris est sans aucun doute l'instigateur. En clair, si vous ne le possédez pas sur Megadrive, et que vous aimez ce genre, procurez-vous le absolument. Le fun y est vraiment puissant, surtout à deux joueurs. Et s'il n'était pas une copie, sa note aurait atteint 6 goombas les "doigts dans le nez", tant il est amusant et bien réalisé. Vous voilà prévenu !

Chon, explose la rédac.

TITRE :	Kirby's Ghost Trap
ÉDITEUR :	Nintendo
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	réflexion
NBRE DE JOUEURS :	1 à 2 simult.
SAUVEGARDE :	aucune
MODE CONTINU :	infini
DIFFICULTÉ :	progressive
ACCESSOIRE :	aucun

LES PLUS

Le fun.
Les combinaisons.
Le dosage de la difficulté.
Le jeu à deux.

LES MOINS

On a déjà vu ce concept quelque part...

LA NOTE

SPIROU

Après ses petits camarades, Astérix, Tintin et compagnie… c'est au tour de Spirou de s'être fait adapter par Infogrames. Dans un jeu de plate-forme classique mais fort agréable !

Si on vous crie haut et fort que Spirou est inédit, ne le croyez pas ! Les plus privilégiés d'entre vous l'auront peut-être croisé sur leur Megadrive, il y a quelques mois. Autant être clair, ces versions se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Même histoire, même genre, mêmes décors — arrangés façon Super Nintendo —, et mêmes personnages !

Le jeu vidéo, c'est aussi le voyage : les aventures de Spirou vous transportent à New York.

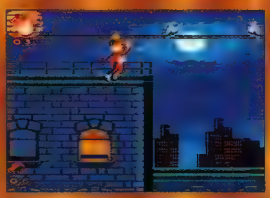
DES SOUCIS, TOUJOURS DES SOUCIS !

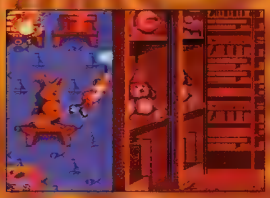
Simple, classique, attendu, prévisible… autant d'adjectifs pour qualifier le scénario. Alors qu'il préside une conférence, votre ami, le comte de Champignac, est enlevé par l'ignoble Cyanure. Celui-ci menace de réduire l'espèce humaine à l'esclavage. Et au risque de vous surprendre, il va s'agir de délivrer le comte des griffes de ce vilain !

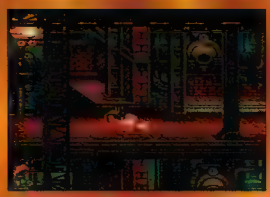
Pendant que vous allez de niveau en niveau, Fantasio, votre comparse de toujours, glane des informations et vous les apporte à chaque fin de level, vous annonçant ce qui vous attend immédiatement après. Bien entendu, le fait de suivre Cyanure va vous mener dans nombre d'endroits aux décors fins et travaillés, à commencer par New York, et ses rues sombres et malfamées. Suivent le métro, un magasin de jouets, une fabrique…

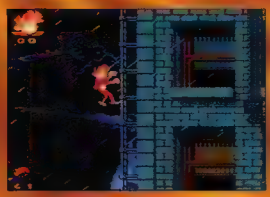
QU'EST-CE QU'IL GIGOTE !

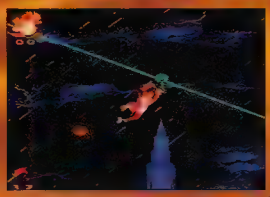
Au cours de vos péripéties, il faudra vous accrocher, sauter, tirer… Savoir ce que l'on doit faire n'est pas toujours clair sur le moment — prendre le téléphérique nest pas une science exacte… — mais on s'y fait. Dans tous les cas, ce sont vos réflexes qui vous sauveront la mise. De plus, ces différentes actions apportent de la variété.











Côté action, rien de bien surprenant : c'est de la plate-forme comme on l'aime de par chez nous, avec des séquences de speed (une boule vous poursuit pour vous écraser…). Le sprite de Spirou est pile poil à la bonne taille et ses mouvements répondent parfaitement à vos exigences. Il arrive cependant que l'exécution des commandes se joue au millimètre, Infogrames oblige (les connaisseurs comprendront) ! Et même si on est loin de la difficulté de Tintin, on finit par s'agacer.

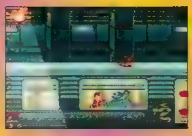
IL M'ÉNERVE CE GROOM !

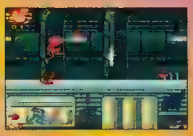
Ainsi lorsque vous devez sauter sur un cube, votre bond doit être d'une précision parfaite ; autrement, c'est la chute et vous êtes amené à vous "refader" le niveau dans son intégralité. Par ailleurs, comme vos vies sont comptées, que vous n'obtenez un mot de passe que tous les quatre niveaux et qu'il n'y a pas de continues, je ne vous cache pas que l'impatience grandit après quelques échecs.

Trois niveaux de difficulté vous sont proposés ; sachez que le mode Facile est une prise de tête déjà conséquente ! Quant aux autres… Je n'ai rien contre la difficulté, mais encore faut-il qu'elle soit bien dosée ! Infogrames s'est fait une spécialité de l'adaptation sur cartouche de nos héros de BD préférés : Astérix et Obélix, les Schtroumpfs, Tintin et maintenant Spirou. Mais tous ces softs ne sont pas toujours synonymes de réussite : souvent trop difficiles, ou trop classiques.

LE MÉTRO

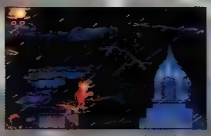
Une des premières scènes est celle du métro. Il faut sauter par-dessus les panneaux ou se baisser pour les éviter. Assez difficile car on ne les voit qu'au dernier moment. L'autre solution est de passer par le bas…



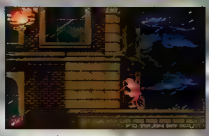


Mefiez-vous de ces coulées, elles sont dangereuses. Au passage, vous pouvez en profiter pour admirer le paysage.

Les casquettes sources de vie… Il en faut une cinquantaine.



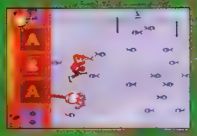
Lorsque vous sautez sur ces "bestioles cerfs-volants", elles vous emmènent. Mais certaines explosent, vous laissant choir.



Super cool ! Encore un passage secret avec plein de casquettes !

LA BOUTIQUE

En mode Moyen ou Difficile, un niveau de plus vous attend dans la boutique. Plutôt dur, vous aurez à en démordre, entre autres, avec une boule qui vous poursuit.



LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Heureusement, cette fois, nous sommes loin de la difficulté exaspérante d'un Tintin (quoique !). Les développeurs, tenant compte de leurs erreurs passées, sont parvenus à réaliser un soft beau, bien réalisé et varié. Certains blasés pourraient se plaindre du manque d'évolution d'un genre qu'on nous sert un peu à toutes les sauces. Mais les vrais amateurs de plates-formes y trouveront tout ce qu'ils cherchent. Le titre est accrocheur, voire vendeur, et derrière lui se cache, somme toute, un soft de qualité !

Caliméro

TITRE :	Spirou
ÉDITEUR :	Infogrames
CONSOLE :	Super Nintendo
GENRE :	plate-forme
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	non
DIFFICULTÉ :	variable et difficile
ACCESSOIRE :	aucun

LES PLUS

Beau et bien réalisé. Il est cool Spirou !

LES MOINS

Difficulté mal répartie. Un peu trop classique.

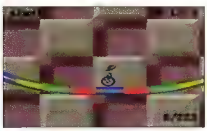
LA NOTE

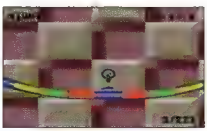
Et si je commençais par rappeler qu'il est inutile d'envoyer des cheats modes dans Système D ! Inutile également de gâcher un timbre pour m'adresser des astuces que nous avons passées dans un précédent numéro... J'en profite enfin pour remercier les fidèles (comme les fameux frères Perrin) qui, chaque mois, nous abreuvent de leurs tonnes d'astuces. Continuez le combat !

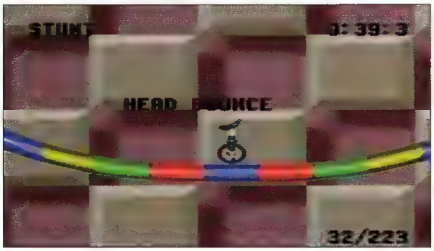
UNIRALLY

De la part de Christophe Thierry

Voilà une astuce béton pour engranger un maximum de points dans les circuits de figures. Au lieu de démarrer une fois le "3,2,1 GO" passé, faites plutôt la manip suivante : restez sur place et sautez (B). Dans le même temps, appuyez très rapidement sur le bouton X et maintenez-le enfoncé ; votre monocycle va alors rebondir sur la selle. Une fois qu'il a exécuté deux ou trois rebonds, lâchez le bouton. "Head Bounce" apparaîtra alors à l'écran. C'est en fait le nom d'une figure du type Mega qui rapporte beaucoup de points. Faites en trois à la suite, puis jouez normalement. Résultat des courses : vous avez perdu cinq secondes mais gagné 56 points. Pas mal, non ?



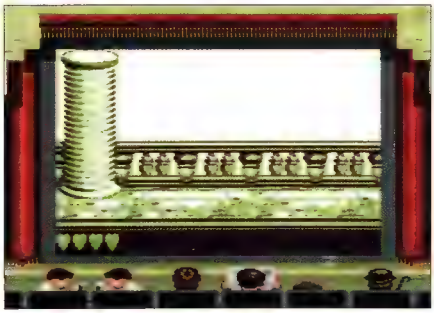




SUPER GAME BOY

De la part de Bomberman

Ce n'est pas vraiment une astuce mais c'est tout de même sympa à voir. Lorsque vous jouez avec un jeu Game Boy, choisissez un cadre proposé par le Super Game Boy. Mettez sur Pause, ne touchez plus à rien et attendez. Au bout d'un laps de temps, vous verrez le cadre s'animer. Ainsi dans l'écran cinéma, les personnes se mettent à jouer, lire ou encore dormir. Dans celui avec les petits chats, ces derniers disparaissent au fur et à mesure. Dans le cadre avec la maison, la nuit tombe puis le jour se lève...
Alors, si vous avez de grosses minutes à perdre, essayez ce truc, c'est très fun.

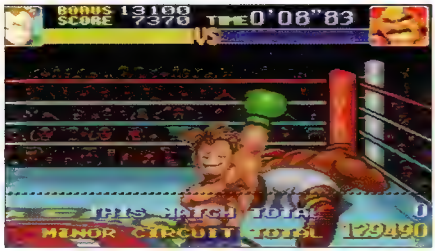


SUPER PUNCH OUT

De la part des frangins Perrin

Ces bougres sont sans conteste les kings de Super Punch Out. Si vous en doutez, allez donc faire un petit tour du côté de la rubrique *Champion*, vous serez vite fixé. En plus, ils sont généreux puisqu'ils nous proposent une astuce on ne peut plus simple et qui rapporte gros !

Au Minor Circuit, laissez défiler les points ; le score augmentera alors de 20 000 points ! Et jusqu'à 100 000 points pour le Special Circuit ! Bon, c'est déjà ça de pris, mais on est encore loin de leur score faramineux... Dites les frangins, c'est quoi votre secret, heu ? Vous me le dévoilez dans deux mois... siouplait !



DESERT STRIKE

De la part de Damien Jacquemin

Damien nous livre de précieux renseignements qui vous permettront d'améliorer vos rapports de mission.

Dans la mission 1, par exemple, lorsque vous trouvez des MIA près d'un avion crashé : recupérez le soldat, puis détruisez son avion. Au score, on vous signalera que la technologie du F-15 a été préservée. Dans la campagne 2, c'est en détruisant la vie que vous récupérerez une vie !

Pensez également à détruire les drapeaux ennemis (rouge et blanc) ; cela peut paraître crétin mais ça rapporte des points. Donc pas d'hésitation, une bonne rafale de mitraillette et on en parle plus !

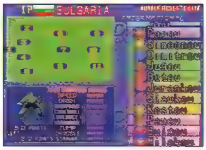
Il faut toujours récupérer les ennemis qui courent car cela vous donne des points. En revanche si vous les tuez, vous ne marquerez rien. Bande de lâches, vous n'avez pas honte de tirer sur des hommes sans défense ? C'est pas "bon esprit" ça !

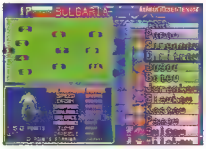
ISS DE LUXE

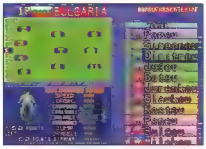
De la part de Julien Seuron

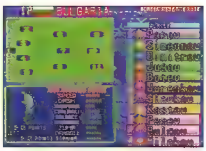
Voilà une bonne astuce mais uniquement dédiée aux "petits joueurs". Il s'agit d'augmenter la capacité de tous les membres de votre équipe (même les remplaçants). Cela vous intéresse ? Suivez donc les instructions de Julien !

Allez dans "Edit Player Skills" et utilisez tous les points dont vous disposez. Une fois le compteur à zéro, appuyez sur Y, et hop, le compteur se recharge ! Recommencez à booster d'autres joueurs jusqu'à épuiser de nouveau votre compteur. Une fois ce dernier à zéro, sortez (Exit) puis revenez dans le menu "Edit Player Skills". Séléctionnez un joueur, puis appuyez sur Y. Et boum, à nouveau le plein au compteur. Voilà, c'est simple. Il suffit de répéter la manœuvre jusqu'à ce que tous les joueurs soient au maximum de leur capacités. Et n'oubliez pas les remplaçants !









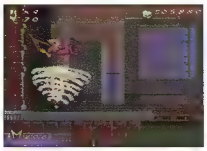
THE MASK

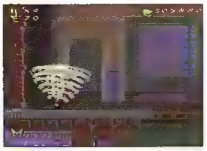
De la part de Cyril Cagnat

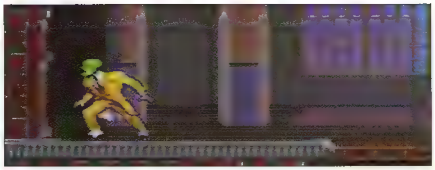
Cyril nous a envoyé une tonne d'astuces sur The Mask. Par manque de place, je ne pourrais pas tout passer ; néanmoins, je vous invite à suivre son exemple : sus aux astuces de nouveaux jeux. Et maintenant, place à The Mask !

Dans le premier niveau, une fois arrivé sur le toit de l'immeuble, allez complètement sur la droite pour arriver près d'un gros conduit. Empruntez-le pour atteindre une pièce contenant sur la gauche une vie... un 1 Up quoi !

Une nouvelle astuce pour éliminer sans problème Mamie Tromblon ! Faites la toupie pour la coincer sur la gauche. Surtout, ne la stoppez pas (il faut au moins 400 M pour l'alimenter) car vous verrez alors la bigleuse s'écrouler. Pratique ! Et en plus, comme vous terminez le niveau, vous disposerez de 500 M au début du deuxième niveau... Donc pas d'hésitation, vous pouvez user tout votre stock sur la vieille.







Dans le deuxième niveau, juste après les plates-formes mobiles, vous apercevrez, sur la droite, le chien du Mask. Remontez sur la gauche, jusqu'au perso qui se cache derrière le mur cassé. Eliminez-le puis partez complètement sur la gauche de la petite bouche d'aération. Là, effectuez un grand saut pour vous téléporter vers un autre endroit dans le niveau. Une fois arrivé, sautez en haut à droite pour récupérer un 1 Up.

YOSHI'S ISLAND

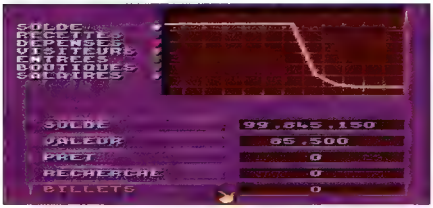
De la part de Richard Lecœur

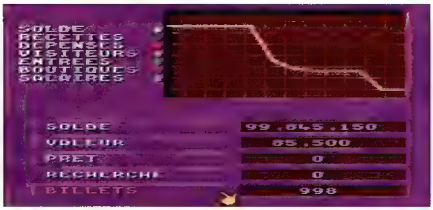
Si vous réalisez un sans faute dans les niveaux bonu (ceux où il faut retouner des cartes pour établir des paires), vous gagnerez dix vies grâce aux deux dernières cartes. Bonne chance !

THEME PARK

De la part de Pierre-Yves Claitte

Dans Theme Park, il existe une astuce qui peut rapporter gros. Lorsque votre parc commence à bien tourner, c'est-à-dire que les visiteurs sont de plus en plus nombreux à venir par le bus, abaissez vos billets à zéro franc. Attendez de voir un car arriver (bondé de préférence) ; dès que le premier client en descend, augmentez rapidement vos billets au maximum (998 F). Eh bien, malgré ce nouveau tarif exorbitant, toutes les personnes du bus rentreront dans votre parc. Et voilà le travail ! Vous n'avez plus qu'à réduire le tarif à nouveau, et attendre vos prochains pigeons... pardon clients.

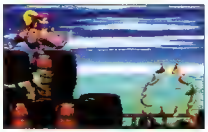


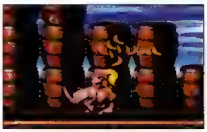


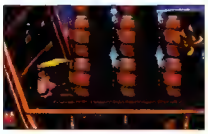
DONKEY KONG COUNTRY 2

De la part de Sophie Grelot

Dans le tout premier niveau, récupérez Rambi le rhino, puis dirigez-vous sur la droite. Vous verrez une flèche composée de bananes dirigée vers la gauche. Placez-vous dans la même direction et appuyez sur A pour faire charger Rambi. Vous défoncerez alors la porte pour atterrir dans un niveau bonus ! Attention, si vous perdez dans ce niveau, vous vous retrouverez sur le bateau. Mais rien ne vous empêche d'y retourner pour tenter à nouveau votre chance !







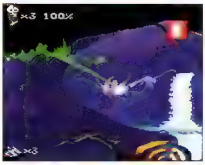
Toujours dans le premier niveau, une autre petite astuce à ne pas louper. En rejoignant la sortie, avec Rambi, vous croiserez un panneau qui interdit au rhino de continuer. Pour gagner des vies facilement, passez outre cette interdiction et poursuivez votre chemin. Rambi se transformera alors en ballon vert ! Pratique, pas cher, et cela peut rapporter gros (vous pouvez bien sûr ruser de la même façon dans les autres niveaux) !

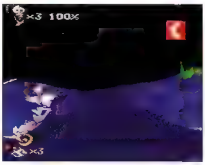
Le gagnant est Christophe THIERRY de Vandœuvre.

" Système D plus ", c'est nouveau, c'est tout frais, et c'est exceptionnel ! Le but ? Donner un maximum d'astuces sur un même jeu. Pour ce premier "SDP", on attaque avec deux pages consacrées exclusivement à EWJ 2, un soft qui n'en manque vraiment pas... d'astuces. Dès le premier niveau, on trouve à foison des 1 Up, de l'énergie et des armes cachées... Allez, roule ma poule !

Le 1 up maudit

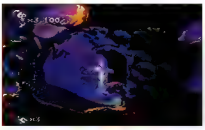
Au tout début du niveau, si vous avez la bonne idée de regarder au dessus de Jim, vous devriez apercevoir un 1 Up (dans le cas contraire, consultez un ophtalmo...). Pour le saisir, il faut au préalable aller plus loin sur la droite pour repérer le "schmurtz vert" le plus accessible (A), et vous y pendre à l'aide de "snott". Sautez ensuite sur la gauche (B) en vue de vous scotcher à un autre "schmurtz vert", et ainsi de suite jusqu'à la vie (C) !

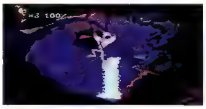


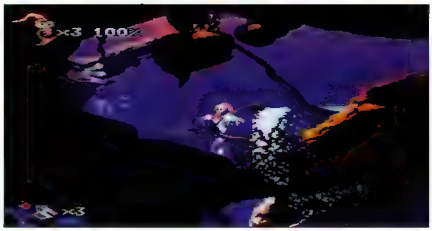


Saute Jim !

Après l'entrée avec la langue (!), placez-vous au niveau du trou et sautez vers le haut. Vous arriverez dans une petite salle contenant de l'énergie. Continuez sur la gauche et vous pourrez vous saisir de deux flingues à tir tridirectionnel. Pour sortir, il suffit de revenir sur vos pas ; votre perso tombera tout seul !

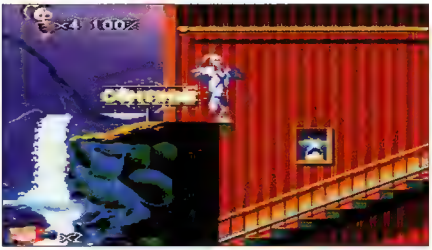


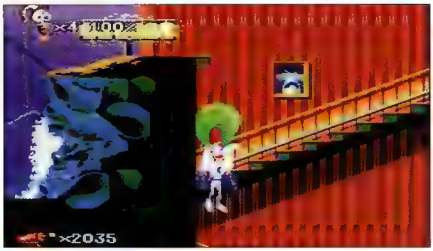


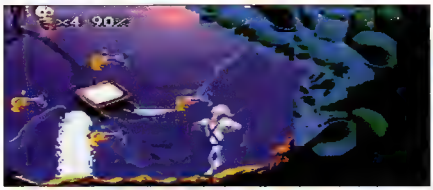


Dans le vent mamie !

Dans le premier escalier des mamies tromblons, se cache un petit passage secret qui mène à une salle truffée d'armes. Pour l'atteindre, grimpez cet escalier jusqu'au point de continue. Une fois là-haut, laissez-vous tomber en faisant le parachute, et collez la paroi sur la gauche pour pénétrer dans la salle. À vous les armes et cette drôle de télé qui change les couleurs du niveau.

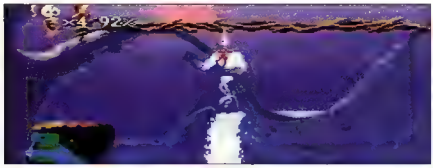


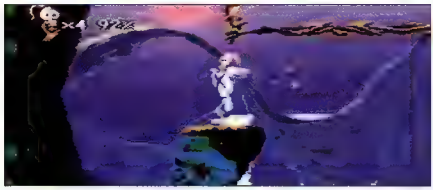


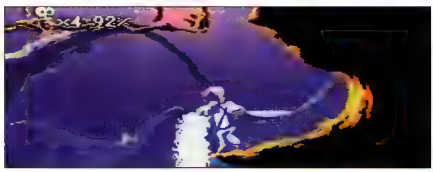


Je vois des étoiles

Lorsque vous arrivez au bout de ce passage, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Vous verrez normalement un petit halo de lumière : il signifie que vous avez fait apparaître une option quelque part, et là, en l'occurence, il vous faut reprendre la corde et vous diriger sur la droite. Puis, sautez à droite pour traverser le mur : vous trouverez une réserve d'énergie maximale... Groovy !

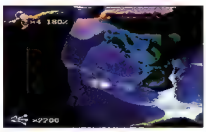






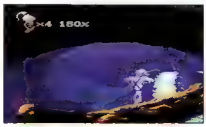
Grouik Grouik ?

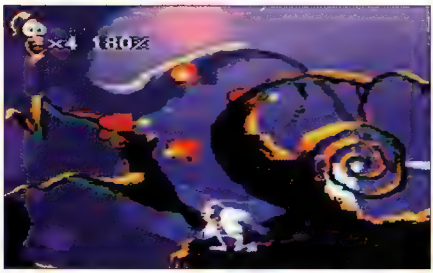
Après le deuxième "bac des cochons", lorsque vous tombez, regardez sur la gauche. Puis avec "snott", essayez d'accrocher le mur de gauche pour le traverser (on ne voit pas le point de "smurtz vert", il est caché dans le mur). C'est un peu difficile au début, mais cela fonctionne. Et vous ne le regretterez pas, puisqu'un gros sandwich (200 % d'énergie) et des munitions vous y attendent. Pour sortir, vous devez grimper pour rejoindre le bac des cochons (vous pouvez également sortir avec "snott" sur la droite, mais c'est plus délicat...).



Que personne ne sorte !

Avant d'atteindre le boss de fin, bondissez sur la plate-forme et allez jusqu'au bout pour qu'apparaisse le petit halo de lumière. Revenez ensuite sur vos pas (vers la gauche) : vous trouverez des guns, surgis comme par enchantement... ou par "halotement". C'est comme vous voulez !





El Didou , qui tient à remercier Benoît et Grégory.

ULTRA PLAYER
SYSTÈME D
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

YOSHI'S ISLAND

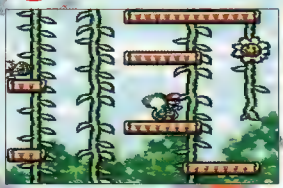
LE TROISIÈME MONDE

Vous êtes bien chaud, les deux premiers mondes sont expédiés et vous êtes prêt à poursuivre de plus belle les plans de Yoshi ! Pas toujours évident ce troisième monde, vous allez voir. Alors, s'il vous manque une pièce, une fleur, c'est ici...
Petite précision : dans tous les niveaux, il y a des nuages qui, souvent, renferment des étoiles, mais comme vous êtes désormais habitué, nous n'avons pas jugé utile de tous les noter.

NIVEAU 1

LA FAUNE ET LA FLORE

Les fleurs Un niveau qui met en jambes ! Les fleurs sont sur votre chemin. Reste simplement à lever la tête, à bien regarder à gauche et à droite, et à tirer sur les nuages pour n'en rater aucune. Si vous les avez toutes trouvées dans les mondes précédents, vous n'aurez aucun problème pour ramener les cinq de ce niveau.

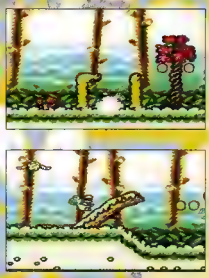


Les pièces rouges

Le plus important, et le plus dur, est de faire attention aux ennemis et, en particulier, aux singes qui crachent des pépins [illegible] pièces est très facile à trouver : [illegible] découvrirez [illegible] chemin. [illegible] attaques [illegible]

Les étoiles

Bien entendu, elles se trouvent dans les nuages. N'hésitez donc pas à tous les dégommer. À titre d'information, sachez qu'au tout début, un poteau dissimule un de ces nuages truffé d'étoiles... Une bonne attaque rodéo puis un œuf, et le tour est joué !

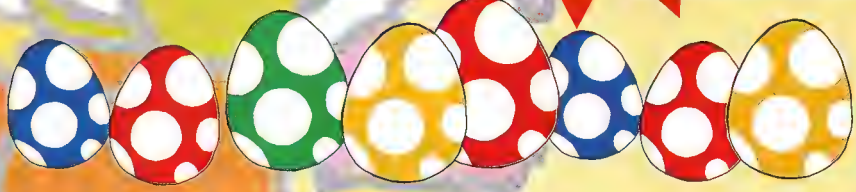


Les singes

Ils sont pénibles ces singes. Vous trouvez aussi ? Eh bien, pourtant, il va falloir s'habituer à eux car ils seront nombreux à venir vous voir. Assez difficile, par conséquent, de ramasser fleurs et pièces tout en conservant Mario sur le dos. Y aller doucement est le meilleur conseil que l'on puisse vous donner.

Le passage secret

Lorsque la montagne redescend, laissez-vous tomber dans l'eau et passez sous la montagne. Une fois sorti de l'eau, vous trouverez un ressort qui vous mènera au passage secret. Essayez de ramasser quelques œufs avant de prendre le passage, car il va s'agir de détruire du méchant pour récupérer des 1 Up.

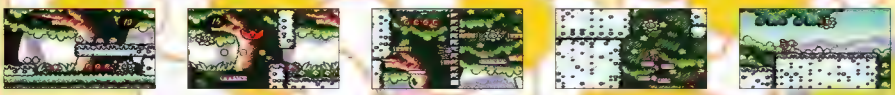


NIVEAU 2

DES TONNES DE PLANTES

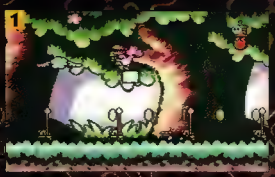
Les fleurs

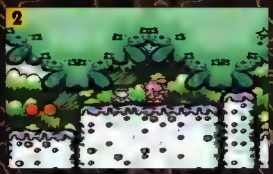
La première est assez simple : gobez les monstres lorsqu'ils sont retournés, puis prenez la fleur et les pièces. Méfiez-vous des ennemis sauteurs pour récupérer la deuxième. Les trois dernières sont à portée de patte, même si deux d'entre elles sont bien dissimulées. Alors regardez partout !

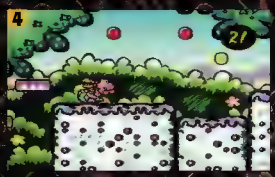


Les pièces rouges

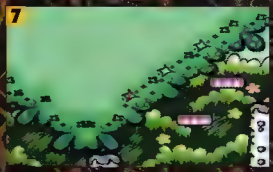
Mises à part celles que vous trouverez à côté des fleurs, les pièces de ce niveau ne sont pas données. La première (1) est une pièce volante (énervant si on n'a pas d'œufs...). Deux autres sont cachées plus loin : tout à fait à gauche → à un endroit où, a priori, vous n'avez rien à faire.





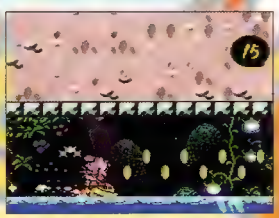


Ne quittez pas cet endroit sans avoir pris le passage secret au-dessus de vous (7). Mettez-vous sur le tourniquet et sautez : vous arriverez à un endroit où des pièces sont dissimulées dans les feuilles. (6) Les autres sont à portée de main sauf la dernière qui est volante (gardez un œuf).



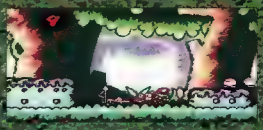
Le passage secret

N'oubliez pas ce nuage car il renferme un bumper qui mène tout droit à un passage secret empli de jolies piécettes (jaunes seulement !).



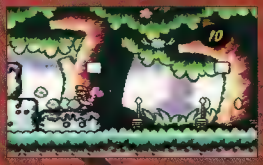
Ils m'agacent !

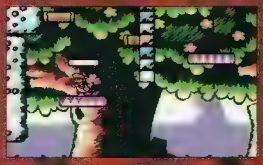
La grande tendance de ce niveau : les ennemis munis d'un bouclier. Inutile de les affronter de face, ça ne leur fait ni chaud ni froid… Attendez plutôt qu'ils soient retournés.



Sautez dessus !

Des tarots se transforment en plates-formes mobiles pour vous permettre d'éviter les monstres au sol, ou d'accéder plus haut sans prendre de risques inconsidérés. Pratique !

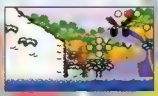


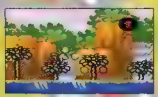


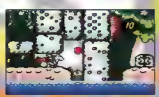
NIVEAU 3

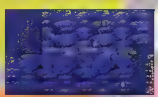
SOUS LE SOLEIL

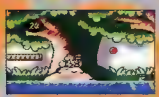
Même placées sur le chemin, les neuf premières pièces sont difficiles à obtenir car elles sont mêlées à des pièces jaunes, et un énorme monstre n'a de cesse de vous ennuyer. Pour les autres, aucun risque, mais il va falloir bien regarder partout et, à la limite, vous repérer aux photos.

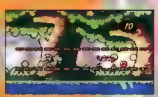


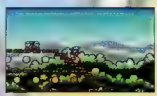






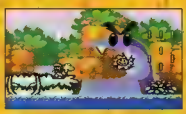


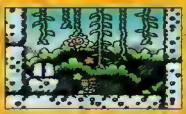


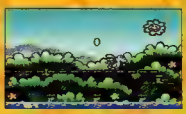


Les fleurs

Aïe ! les choses se compliquent… Aucune fleur n'est apparente dans ce niveau — elles sont toutes bien dissimulées dans des nuages. Regardez partout, sous les escaliers, dans les feuilles… Et puis, vous ne perdez pas grand-chose à dégommer les nuages, car, s'ils n'ont pas de pièces, ils vous offriront des étoiles.



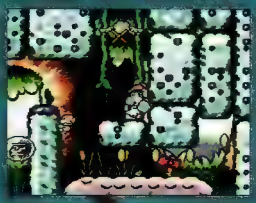




NIVEAU 3 SUITE

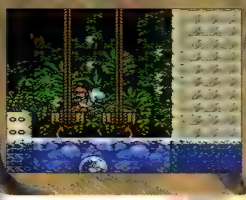
L'hélicoptère

Je sais que ça vous tente de vous jeter sur cet hélico, mais ne le faites pas tout de suite même s'il semble donner accès à un passage secret... C'est une ruse ! Car en le prenant, vous raterez à coup sûr ce fameux passage. Allez plutôt complètement à droite, et prenez la porte après avoir éclaté le nuage. Ainsi seulement, vous découvrirez l'une des fleurs.



Le piège marin

Ceux qui détestent la mer et les poissons peuvent ranger leur cartouche car ce passage est incontournable et assez difficile. Tirez des torpilles sur les poissons trop entreprenants, et, si vous en possédez une en réserve, utilisez la loupe. Parmi la multitude de pièces, ne se trouve qu'une rouge... Rageant de la rater.



Énorme !

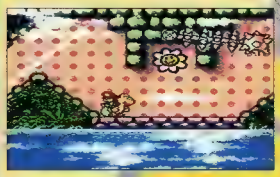
La première partie de ce niveau est marquée par la présence de cet énorme monstre qui vous suit sans cesse. Evitez-le au maximum, bien sûr, et lorsqu'il vous bouche l'accès à des pièces, tirez un œuf.

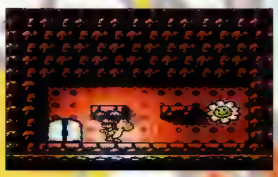
NIVEAU 4

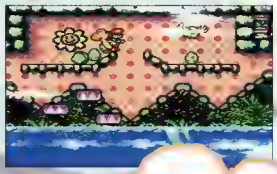
LE REPAIRE DE LA GRENOUILLE

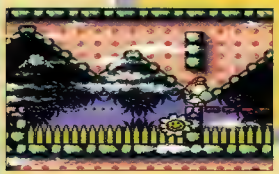
Les fleurs

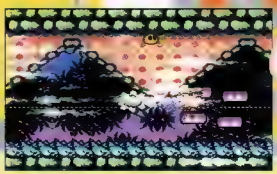
La première est sur le chemin, mais méfiez-vous de la boule qui tourne ; elle risque aussi de vous gêner pour récupérer des pièces. Pour la deuxième, ouvrez la porte et dégommez les deux crabes. La troisième est dans un nuage. Pour obtenir la quatrième, tirez d'abord dans la fleur, puis tapez dans le nuage qui se transforme en plate-forme. Quant à la cinquième, c'est enfantin...





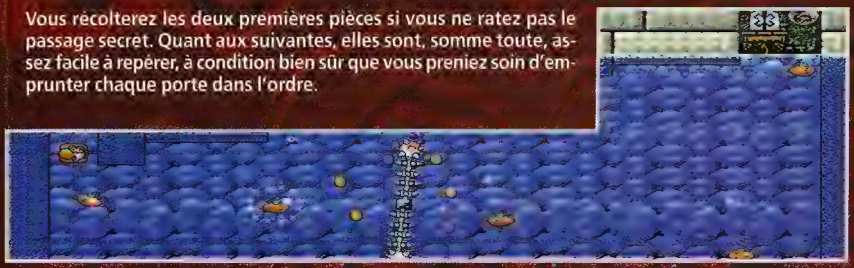


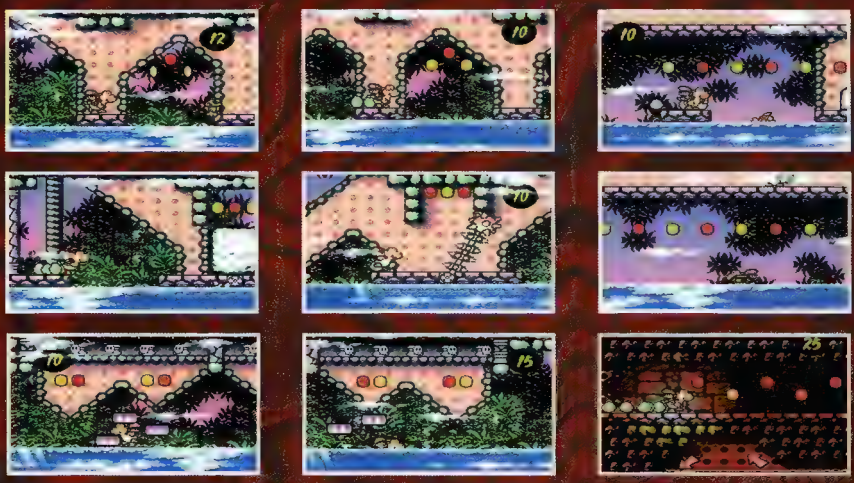




Les pièces rouges

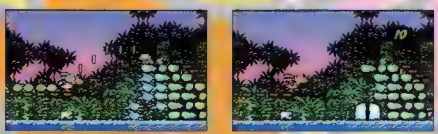
Vous récolterez les deux premières pièces si vous ne ratez pas le passage secret. Quant aux suivantes, elles sont, somme toute, assez facile à repérer, à condition bien sûr que vous preniez soin d'emprunter chaque porte dans l'ordre.





Le passage secret

Au tout début, prenez des œufs et tirez dans le nuage. Puis dégommez les piquants bleus jusqu'à ce que vous trouviez un second nuage. Celui-ci dissimule une porte qui mène directement au passage secret.



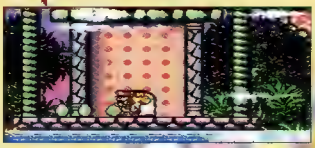
Digestion difficile

D'un genre spécial, ce boss... Vous êtes gobé par une grenouille et vous vous retrouvez dans son ventre. À vous de devenir indigeste pour sortir de son estomac. Faites des œufs avec ce qu'elle gobe et tirez-lui dans la glotte. Si le principe n'est pas sorcier, il n'est pourtant pas évident de sortir de là avec ses trente étoiles.

NIVEAU 4 SUITE

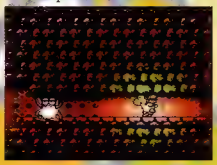
La porte à ne pas rater

Sur votre chemin, vous trouverez une porte, puis une autre. Surtout n'omettez pas d'ouvrir également celle-ci car, derrière, patiente une fleur...



Ouh là !

Gênant ce crabe à être sur le passage ! Dès qu'il vous voit, il vous court après. Alors, attirez-le jusqu'au creux puis sautez sur sa tête. Ça ne lui fera rien mais, au moins, vous pourrez passer. Dernière solution : tirez des œufs — encore vous faut-il en avoir trois à disposition !



NIVEAU 5

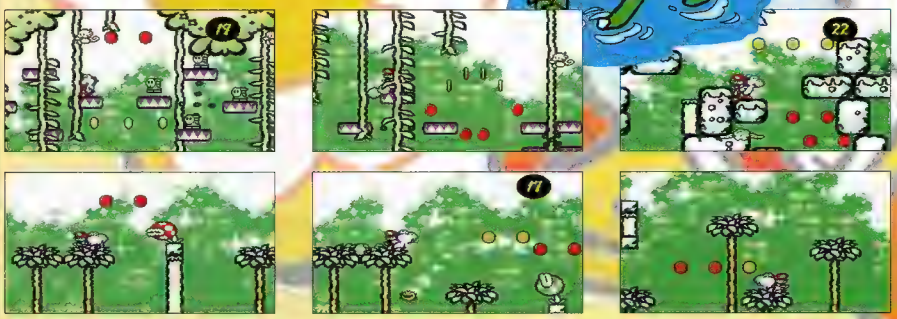
LES TROPIQUES

Les fleurs

La première est placée au début, cachée dans un nuage entouré de deux pièces. Visez la deuxième avec un œuf, et le tour est joué. Pour la troisième, commencez par gober la pastèque d'un singe, puis faites l'attaque rodéo sur le poteau avant de cracher des pépins sur la fleur. La quatrième n'est pas très compliquée : un œuf en rebond, et c'est réglé. Pour la cinquième, un œuf suffira. Mais il faut encore la repérer...

Les pièces rouges

C'est vrai, les premières sont sur le chemin, mais parfois n'est-il pas plus raisonnable de tirer un œuf que de prendre des risques inutiles ? Sur la fin, récupérez celles du haut. Mais pensez également à descendre pour prendre celles du bas. Rien de très compliqué de toute façon...

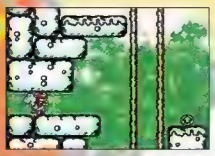


Les étoiles

Le premier nuage caché est situé dans un des murs jaunes, juste après le carré qui donne des œufs. Le deuxième est dans un petit trou placé après les tourniquets (repérez-vous au tuyau). Bien entendu, d'autres nuages sont parsemés ici et là, qui donnent de précieuses étoiles.

Le passage

Vers la fin du niveau, après avoir pris les dernières pièces, continuez à fond, à gauche, pour trouver un passage secret. Sautez sur le bumper, puis récoltez les pièces. Partez avec un bon capital d'œufs car il faudra shooter du 1 Up !

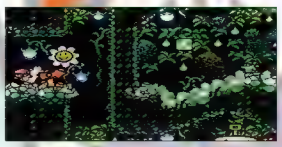


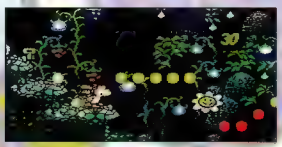
NIVEAU 6

LA NUIT ESTIVALE

Les fleurs

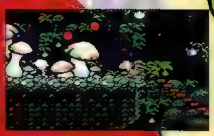
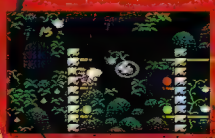
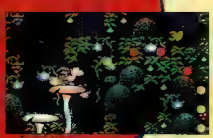
La première est à la sortie du premier passage (passez par le haut), la deuxième tout en haut (il faut construire l'escalier caché dans le nuage), à gauche. Vous aurez la troisième avec la taupe, sur le chemin. La quatrième est, encore, sur le chemin — par le haut. La dernière se situe dans le tuyau...





Les pièces rouges

Vous l'avez compris, il n'y a qu'un seul moyen de passer par le haut ; c'est de cette manière que vous trouverez les quatre premières pièces. Les suivantes sont pile en face de la fleur (suivez le même procédé). D'autres, ensuite, sont juste avant que vous ne tuiez la taupe. Enfin, prenez par le haut grâce au super ressort, et volez pour attraper les dernières pièces.

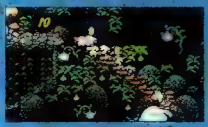




NIVEAU 6 SUITE

Passez par le haut

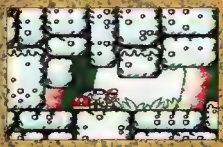
Au tout début, sautez d'arbre en arbre jusque sur une plateforme. Si vous ne le faites pas, vous rentrerez avec une fleur et quatre pièces en moins.

Bien camouflé !



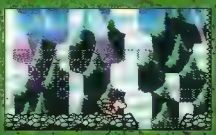
C'est vraiment très bien dissimulé le nuage ! Ne le ratez pas : il développe un escalier qui vous mène vers une fleur et quatre pièces.

Le bumper



Attention...

Pour aller chercher la dernière fleur, vous devez sauter sur le bumper. Tout se déroule bien sauf au moment où l'effet du bumper s'arrête : c'est le chute ! En ailleurs, mettez vous-y tôt ou tard, si vous jouez normalement vous êtes sûr de vous retrouver dedans, au moment où les carrés disparaissent.

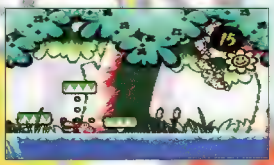


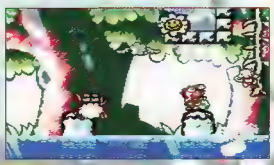
NIVEAU 7

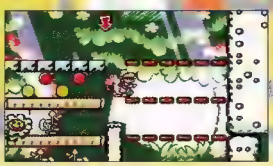
QUE D'EAU

Les fleurs

Les deux premières sont sur le chemin. Pour obtenir la troisième, il faut emprunter le passage secret et demeurer sur les arbres. Quant aux deux dernières, elles sont assez faciles à récupérer. Pour la cinquième, lorsque vous la voyez, revenez sur vos pas et plongez sous l'eau. Vous aurez, par là-même, des pièces rouges et l'entrée de la porte.

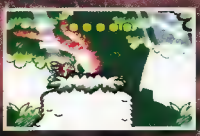


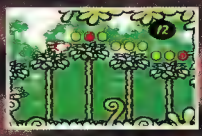


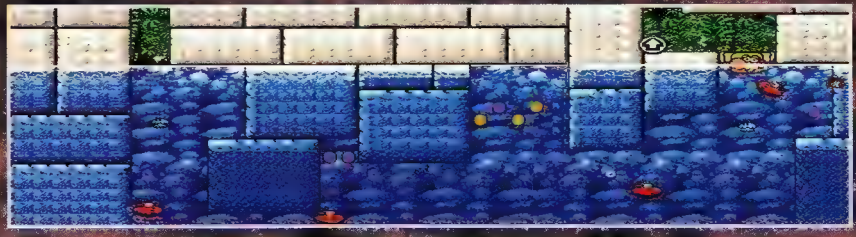


Les pièces rouges

Ne vous inquiétez pas si vous n'en voyez pas au début. Les premières sont placées dans le passage secret avec le haricot marin. La suivante que vous aurez à choper est une "volante". Pour la suite, prenez le passage secret avec le haricot et restez toujours au-dessus des arbres : cinq pièces supplémentaires seront alors à votre portée. Situées sur le chemin ou près des fleurs, toutes les autres sont très faciles à découvrir.

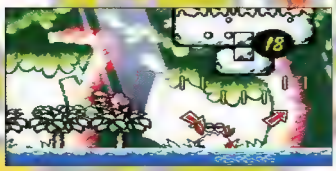






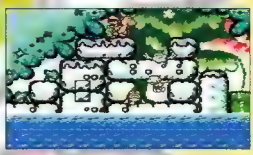
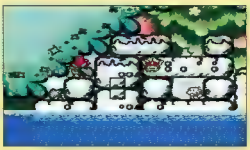
Sautez dessus

Pour passer et prendre en même temps les pièces jaunes, attendez que le crabe soit près de vous, puis sautez sur sa tête.



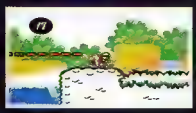
Difficile ? Mais non !

Impossible d'avoir ce nuage sans être touché par ce satané crabe... Mais si ! Allez plus loin, vous rencontrerez un autre nuage qui produira une plateforme. Vous n'aurez plus qu'à revenir sur vos pas pour finalement détruire le premier nuage sans danger.

Indispensable

À cet endroit, ne ratez pas le nuage ; il vous offre un bumper qui conduit vers un passage secret. Transformez-vous en sous-marin, et prenez les pièces rouges.



NIVEAU 8

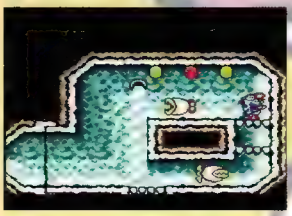
LES ÉGOUTS

Les fleurs

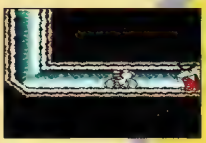
Les deux premières fleurs sont données avec un bon nombre de pièces (l'une d'elles est dans le nuage). En fait, ce niveau vous apprend la technique du rebond, indispensable pour vaincre le boss. Plus loin, vous trouverez les autres fleurs : elles sont souvent bien cachées, alors ne laissez rien au hasard et fouillez tout de fond en comble.

Les pièces rouges

La première est bien protégée par des ennemis qui n'entendent pas vous la laisser. Les deux suivantes sont à vous, si vous êtes assez rapide pour ne pas vous faire toucher par le méchant qui surgit de l'eau. Quant aux suivantes, placées à côté des fleurs, elles vous sont offertes (voir plan). Ensuite, le problème est plus délicat. Prenez garde à la plante une fois que vous avez passé les poissons pour obtenir les trois dernières (avec des étoiles dans le nuage, en prime).

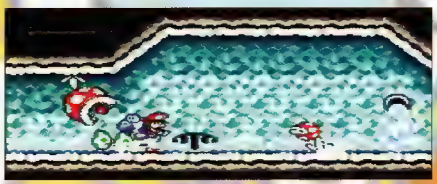


Rentre là-dedans !

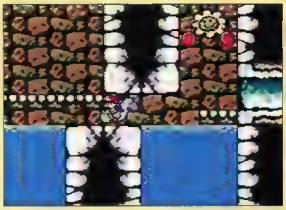


On peut le dire : ces bestioles-là vous bloquent le passage... Pour passer, le seul moyen est de les faire entrer dans l'égout. Pour ce faire, envoyez des œufs et, lorsque les bêtes en question sont devenues toutes petites, sautez. Cette technique paraît simple, mais quand d'autres ennemis s'en mêlent, les choses se corsent .

Elles sont combien ?

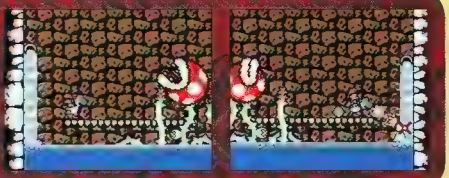


Un passage très rapide où vos réflexes vont être mis à rude épreuve. Cela étant, c'est tout bête. Laissez passer la première plante (elle ne peut pas vous toucher), sautez par-dessus la deuxième, et laissez passer la troisième. Ouf !



De la rigolade !

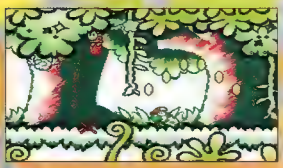
Impressionnante autant qu'elle est simple à anéantir, cette plante ne devrait pas vous poser de problèmes. Tirez en rebond contre le mur pour toucher son point sensible (une espèce de boule avec un pansement). Elle vous foncera dessus ; réitérez alors votre tir deux fois… et on n'en parle plus.



STAGE SPÉCIAL

Cela aura été dur mais nous y voilà, enfin ! Rien de particulier à signaler, si ce n'est que ce niveau pullule de singes cracheurs de pépins. Par ailleurs, alors que ce n'est déjà pas une mince affaire de terminer le stage d'une seule traite, cela relève de l'exploit de le finir avec cent points.

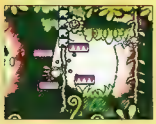
Le début en fanfare !



Ça commence fort, puisque dès le début c'est une pièce volante qui vous attend. Gobez le singe à votre droite, produisez un œuf au plus vite et lancez-le. Avec un chouïa de rapidité, ça marchera comme sur des roulettes et, en plus, vous récolterez une autre pièce dans l'espèce d'arc de cercle. Si vous n'êtes pas à cours d'œufs ou si vous avez réussi à gober une pastèque, tirez sur les nuages pleins d'étoiles. Ne vous reposez pas sur vos lauriers : deux poteaux se trouvent juste à votre droite ; et il va falloir faire une attaque-rodéo sur celui qui se trouve le plus à droite… Car il renferme encore une piécette rouge.

STAGE SPÉCIAL

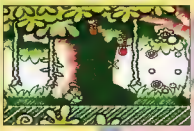
La première fleur



La première fleur vous montre la voie à suivre. Dès que vous l'obtenez, sautez, car au-dessus, se trouve un passage secret avec plein d'étoiles et quelques pièces jaunes.

Comment faire ?

Voici l'illustration parfaite de la situation rêvée. Avalez vite la pastèque de ce singe et tirez dans la pièce. Puis, pour ne pas prendre de risques inutiles, balancez un œuf dans la fleur.



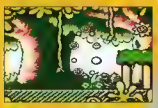
Drôle...

Ouf ! On est arrivé en lieu sûr... mais pas de repos pour les héros. Alors pensez à bombarder ces deux pièces volantes (s'il vous reste des œufs), ce serait trop bête.

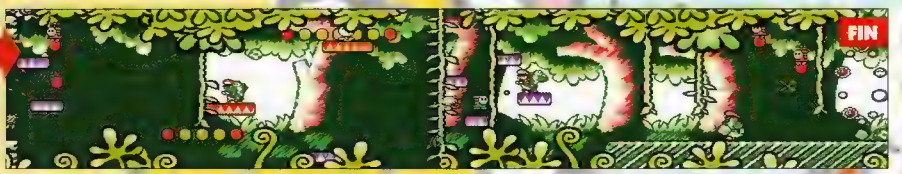
Mauvais esprit !

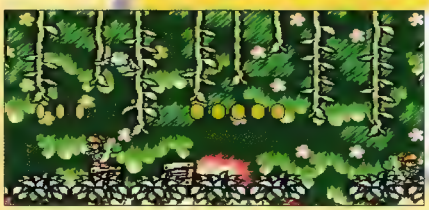
Même principe qu'auparavant : des pièces en haut et en bas, des singes qui vous canardent avant même que vous ne les voyez et vous, au beau milieu. Tirer des œufs et éviter les pépins, il n'y a que ça de vrai !

Fallait y penser...



Dernier détail : ne foncez pas trop vite vers l'arrivée, même si vous êtes terriblement impatient. Passez en-dessous et allez voir un peu plus loin... Il reste une fleur ! Malin...





Le challenge

Si vous découvrez un objet, vous le remportez (une loupe, des étoiles...). En revanche, si vous tombez sur Kamek... Aïe. Rien de plus simple même pour les esprits les plus primaires : Wonder et Bubu s'y sont mis à deux, et ont compris, c'est tout dire.

CALIMÉRO

Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES...

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...CAPTAIN KID ET YOU'RE UNDER ARREST !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

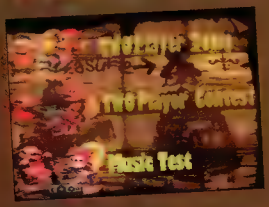
156 pages de Mangas originaux en version française

NE RATEZ PAS LE N° 8 !

HÉ RALLY ! T'OUBLIES LA NOUVELLE SÉRIE AH ! MY GODDESS

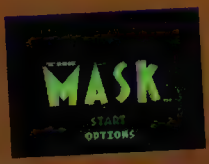
Salut les bidouilles, bien le bonjour ! Au sommaire de ce numéro, vous trouverez notre test pour Earthworm Jim 2, un dossier sur Donkey Kong Country 3, et aussi notre tutoriel pour Mario Paint. Et ceci n'est qu'une infime partie de ce que vous trouverez dans ce numéro ! Alors, qu'est-ce que vous attendez ? Allez, dites-le... Non mais !

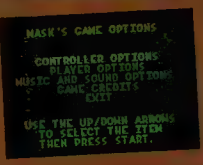
Donkey Kong Country 3



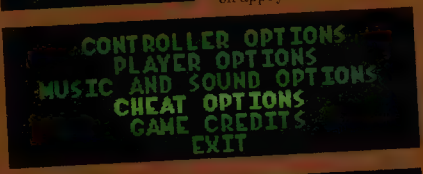
Lorsque vous débutez une partie, mettez le curseur sur Two Player Contest, puis faites cinq fois bas. Le Music Test alors apparaît. Tapez encore cinq fois bas pour que le Cheat Mode fasse son "entrée". Puis rentrez le code suivant : Y, A, Select, A, bas, gauche, A, X. S'il est bon, vous entendrez un rire de macaque. Vous n'avez plus qu'à commencer une nouvelle partie, avec 50 vies au compteur !

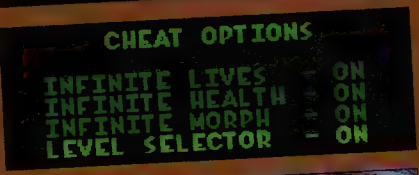
Mask

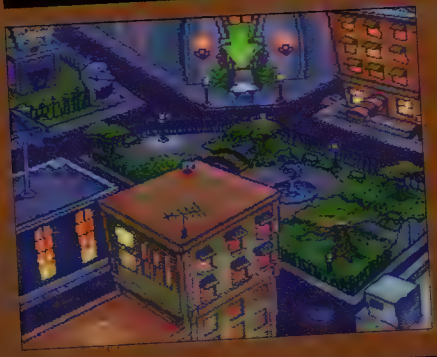




Voilà un petit cheat qui va vous faciliter la vie. Allez à l'écran des Options et rentrez le code suivant : A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Vous découvrez alors le Cheat Options. Sélectionnez-le et faites votre choix parmi tout ce qu'il vous propose (vies, énergie, transformations infinies). Pour le Select Stage, il faudra l'enclencher, puis, sur la carte de la ville, choisir le niveau en appuyant sur Select.







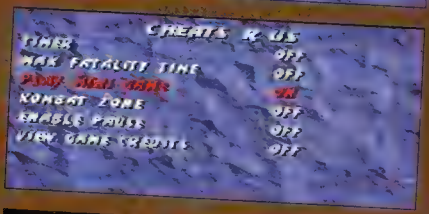
[illegible]

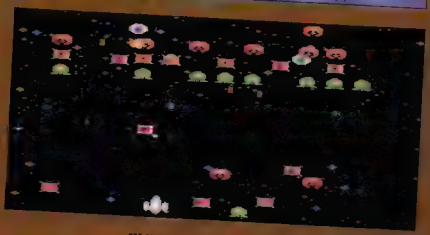
À n'importe quel moment du jeu, faites une pause (Start) et tapez le cheat qui suit : Select, B, X, A, A, X, B, Select. Relâchez la pause et hop, direction le niveau suivant. Ha, j'oubliais ! Si le code est OK, vous entendrez un petit : "Womp"...

Un autre cheat assez sympatoche qui vous redonne 100 % d'énergie. Faites pause, puis rentrez ce p'tit code : X, Select, X, B, X, Select, X, A. Miracle ! Votre compteur arbore fièrement 100 %. C'est pas un bon code ça, madame ? Attention, ce cheat est à consommer avec modération... en cas d'abus, consultez votre médecin.

[illegible]

À l'écran de présentation (Start,Options), tapez le code suivant : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, A, B, A. Le menu Kool Stuff fait alors son apparition. Grâce à lui, vous avez la possibilité d'arrêter le chrono, d'avoir plus de temps pour les fatalités... et même de jouer à un petit jeu de tir. C'est plutôt cool, non ?





El Didou, le tonton barbouze flingueur.

CONFIDENTIEL NINTENDO™

LES BONS PLANS

RÉCAPITULATIF DES PLANS ET GUIDES COMPLETS PARUS DANS NINTENDO PLAYER.

1

NES Zelda 2 (1re partie), Duck Tales, Life Force, TMHT.
GAME BOY Super Mario Land.

2

NES Zelda 2 (2e partie), Batman, SMB 1 (monde 1), SMB 3 (monde 1).
GAME BOY Batman.

3

NES Megaman 2, SMB 1 (mondes 2, 3 et 4), SMB 2, SMB 3 (monde2).
GAME BOY Castlevania.

4

NES SMB 1 (mondes 5 et 6), SMB 3 (monde 3), Bart vs Space Mutants.
GAME BOY Gargoyle's Quest (1re partie). TMHT Fall of the Foot Clan. SNES Super Mario World (monde 1).

5

NES Double Dragon II, SMB 1 (mondes 7 et 8), Zelda 1 (1re partie) GAME BOY Double Dragon, Gargoyle's Quest (2e partie). SNES Super Mario World (tips), Super Tennis.

6

NES Chevaliers du Zodiaque (niveaux 1, 2, 3 et 4). Zelda 1 (2e partie) GAME BOY Duck Tales, Gargoyle's Quest (3e partie). SNES Super R-Type.

7

NES Chevaliers du Zodiaque (niveaux 5, 6, 7 et 8), SMB 3 (mondes 4 et 5). GAME BOY Gargoyle's Quest (4e partie), Gremlins II SNES Super Mario World (monde 2).

8

NES Star Wars (1re partie), SMB 3 (monde 6) GAME BOY Gargoyle's Quest (5e et dernière partie), Tetris. SNES Super Mario World (monde 3).

9

NES Star Wars (2e partie), SMB 3 (monde 7 1 a 7.7). GAME BOY Megaman (1re partie). SNES Castlevania IV (mondes 1 à 2.2), Super Mario World (monde 3).

10

NES Star Wars (3e partie et fin), SMB 3 (Fin monde 7). GAME BOY Batman 2 Return of the Joker, Megaman (2e partie). SNES Castlevania IV (mondes 2.3 à 3).

11

NES Battle of Olympus (1re partie) GAME BOY The Addams Family (1re partie). SNES Castlevania IV (monde 4).

12

NES Battle of Olympus (2e partie) GAME BOY The Addams Family (2e partie et fin). SNES Castlevania IV (mondes 5 et 6).

13

NES SMB 3 (monde 8), Battle of Olympus (3e partie et fin). GAME BOY Kirby's Dream Land (1re partie). SNES Castlevania IV (monde 7).

14

NES SMB 3 (fin), Megaman IV (1re partie). GAME BOY Kirby's Dream Land (2e partie et fin) SNES Castlevania IV (mondes 8 et 9).

15

NES Megaman IV (2e partie). GAME BOY Battle Toads. SNES Zelda II (1re partie).

16

NES Megaman IV (3e partie). GAME BOY Battle Toads (2e partie et fin). SNES Zelda III (2e partie).

17

NES Megaman IV (4e partie et fin). GAME BOY Megaman II (1re partie). SNES Zelda III (3e partie).

18

NES Maniac Mansion. GAME BOY Megaman II (2e partie et fin). SNES Zelda III (4e partie).

19

GAME BOY Kid Dracula (1re partie) SNES Zelda III (2e et 4e palais du Monde des Ténèbres), Axaro the Acro-Bat (monde 1).

20

NES Little Nemo (rêves 1 et 2) GAME BOY Kid Dracula (2e partie et fin). SNES Zelda III (5e palais du Monde des Ténèbres).

21

NES Lettre Nemo (rêves 3 a 6). GAME BOY Bart & The Beans Talk (pas complete). SNES Zelda III (6e pa ais du Monde des Ténèbres).

22

NES Little Nemo (rêves 7, 8 et fin). GAME BOY Super Mario Land 2 (1re partie). SNES Dragon Ball Z 2 (1re partie). Super Mario Kart (1re partie).

23

GAME BOY Super Mario Land 2 (2e partie) SNES Dragon Ball Z 2 (2e partie), Super Mario Kart (2e partie).

24

GAME BOY Super Mario Land 2 (3e partie). SNES Zelda III (3e palais du Monde des Ténèbres). Dragon Ball Z 2 (3e partie).

25

GAME BOY Super Mario Land 2 (4e partie) NES Kirby's Adventure (Niveau 1).

26

GAME BOY Super Mario Land 2 (5e partie). SNES Zelda III (fin).

27

NES Kirby's Adventure (Niveau 2) GAME BOY Super Mario Land 2 (6e partie). SNES Super Metroid.

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :

Bii
Anciens numéros
Nintendo Player
BP 4 - 60700 Saint-Crépin-Ibouvillers
Tél : 44 69 26 26
(Si vous habitez Paris ou la région parisienne, composez le 16)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s), (cochez les cases en blanc) au prix unitaire de 30 F auquel s'ajoutent les frais d'envoi suivants :
Pour 1 exemplaire : 9 F • 2 exemplaires : 14 F • 3/4 exemplaires : 21 F • 5/7 exemplaires : 28 F • 8 /10 exemplaires : 33 F • 11/13 exemplaires : 41 F
(Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F)
Au-delà de 13 numéros, nous consulter au 44 69 26 26.

1 2 4 5 7 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 23 24 25 27

Je joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Édition ou . . . . . Crédits Player.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : . . . **Ville :** . . . . . .
Date de naissance : . . . **Console(s) :** . . . . . .

Signature obligatoire*

Délai d'expédition : 4 semaines

TOSHINDEN

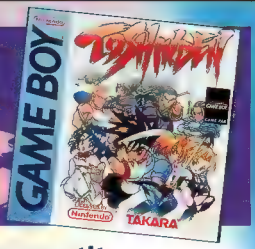
JOHNNY FAIS-MOI MAL !

LES NOUVEAUTÉS

ADVENTURES OF LOLO
MEGAMAN IV
MICKEY MOUSE V

CONFIDENTIEL GAME BOY

真・北斗 BATTLE ARENA TOSHINDEN



Surprise ! Alors que tout le monde l'attendait avec un petit sourire en coin, l'adaptation Game Boy de Toshinden comble tous les espoirs. Mieux, elle les dépasse !

La tâche des gens de chez Takara n'était pourtant pas facile. Pour la première fois dans l'histoire "ludico-martial" des jeux vidéo, un jeu de combat en 3D allait perdre une dimension pour se retrouver, aplani, représenté d'une façon plus classique. Difficulté supplémentaire, le jeu était destiné à la Game Boy. Passer de la 3D texturée de la PlayStation, avec ses magnifiques effets visuels et sonores, à l'écran monochrome d'une petite portable semblait donc relever du pari impossible. Eh bien non, car...

... IMPOSSIBLE N'EST PAS JAPONAIS

En utilisant intelligemment les capacités de la Game Boy, et en essayant simplement de respecter l'esprit du Toshinden original, les programmeurs de chez Takara ont fait preuve de bon sens et de professionnalisme. Ils avaient déjà prouvé, avec World Heroes 2 Jet, qu'ils étaient capables de grandes choses. Et tout le bien que l'on pensait d'eux se vérifie à nouveau ici. C'est ainsi que l'on retrouve, adorablement miniaturisée, la totalité des protagonistes de la version 32 bits : les huit personnages de base et les deux boss attitrés (voir la présentation des persos, pages suivantes). Plus fort encore : deux autres boss, cachés ceux-là, nous font l'honneur de leur présence. Ils ont pour noms Gaïa II et Uranus ; ils étaient déjà

Les projections (avant + B) consomment souvent un maximum d'énergie. Celle de Mondo, ici, est très impressionnante.

POUR LES PROS : LES ENCHAÎNEMENTS DE "SUPER"

En plus des enchaînements simples que tout le monde peut effectuer en appuyant rapidement sur les boutons de poing et de pied (pour obtenir le plus souvent un 3 ou 4 hit combo), il en existe d'autres, beaucoup plus compliqués. Ici, par exemple, Eiji envoie son Enjin-Syuraha (une super boule d'énergie qui touche cinq fois) puis, alors que Kayin est encore en difficulté, il enchaîne directement avec un Byakki-Mosyuken. Si votre timing est bon, vous toucherez votre adversaire sans qu'il puisse se défendre, et alignerez un superbe 12 hit combo.

En allant rapidement deux fois vers le bas, votre personnage s'immobilise et devient invincible une seconde. Un petit truc pratique et très surprenant.

présents dans Toshinden 2 (toujours sur PlayStation). Une nouvelle illustration, s'il en fallait, du sérieux et du soin apporté à la conversion du jeu.
Côté technique — c'est-à-dire qualité de réalisation et intérêt de jeu — Toshinden GB se révèle tout simplement extraordinaire. Les sprites, quoique petits, possèdent une vraie personnalité, et leurs différentes postures les rendent très attachants. Les combats, vifs et rapides, ne sont pas du tout fouillis, et on se surprend à jouer de façon très "pro" dès que l'on commence à maîtriser leurs différents coups. À ce sujet, le jeu est d'ailleurs ahurissant : non seulement les personnages conservent tous les coups qu'ils avaient déjà sur PlayStation, mais de nouvelles attaques font leur apparition. Il faut le voir pour le croire !

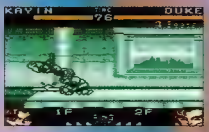
QUESTION DE DOIGTÉ

Les différents pouvoirs de chaque perso peuvent gagner en puissance lorsque, en effectuant une manipulation, vous appuyez plus d'une seconde sur les boutons. Ici, par exemple, vous voyez le petit Hishouzan d'Eiji (il saute sur place), et à côté, le grand (il s'avance vers l'adversaire et saute un peu plus haut). Apprenez, ainsi, à doser vos coups pour être le plus efficace possible.

UNE JOUABILITÉ PARFAITE

Une richesse de jeu pareille, pour être appréciée pleinement, se devait d'être servie par une jouabilité sans faille. Réjouissez-vous, les commandes répondent très bien ! Et même si certaines manipulations paraissent, de prime abord, assez compliquées (tournez la page, vous allez voir des suites de flèches étonnantes), il suffit d'un peu d'entraînement pour les maîtriser sans peine. Les habitués du genre, en tous cas, ne devraient pas connaître trop de problèmes.

Certaines super attaques font s'élever les personnages très haut dans les airs (spécialement en Scorcher Mode).



Duke, armé de sa formidable epée, ne se laisse arrêter par rien, ni personne.

Bien réalisé, technique et extrêmement agréable à jouer, Toshinden fait figure de jeu d'exception. Avec ce titre, le jeu de combat sur Game Boy acquiert ses lettres de noblesse. Les personnes réfractaires à ce genre ne craqueront sûrement pas pour autant, mais les autres, qui apprécient de s'expliquer d'homme à homme par sprites interposés (!), peuvent se jeter sur Toshinden les yeux fermés. Les jeux de cette qualité, sur Game Boy, sont rares, et il serait vraiment dommage de ne pas en profiter.

La projection d'Ellis fait très mal. Elle vous grimpe sur le dos, vous poignarde, et saute plus loin. Méchant...

Chris, admiratif
devant ces myrmidons pleins de hargne

LES PLUS

Les persos attachants.
La bonne jouabilité.
La richesse hallucinante du jeu.

LES MOINS

Les clignotements de sprites (mais ils ne sont pas gênants).

TITRE :	Battle Arena Toshinden
ÉDITEUR :	Takara
CONSOLE :	Game Boy
GENRE :	Combat
NBRE DE JOUEURS :	1 à 2 simult.
SAUVEGARDE :	aucune
MODE CONTINU :	infini
DIFFICULTÉ :	variable
ACCESSOIRE :	l'envie de vaincre !

LA NOTE

SOFIA

Quelque peu sadique sous son apparence de "fragile jeune femme", Sofia manie le fouet avec une rare dextérité. Si ses coups de base sont peu nombreux — il n'y en a que trois — le Scorcher Mode lui permet d'élargir ses possibilités.

Thunder Ring : ↓ ↙ ←
Aurora Revolution : → ↘ ↓ ↙ ← B
Rattlesnake : ↓ ↘ → B

Call Me Queen :* → ← → ← B
Salamander : ↘ ↙ ↘ ← → A B
Air Thunder Ring (S. M., en l'air) : ↓ ↙ ← B
High Thunder Ring (Scorcher Mode) : → ↓ ↘ B
Jewelry Shower (Scorcher Mode) : ← ↙ ↓ ↘ → A

EIJI

Le héros du jeu, c'est lui ! Combattant classique, il utilise la technique bien connue du "boule d'énergie/Dragon Punch" qui a fait ses preuves depuis longtemps. Idéal pour les habitués du genre ! (Note : pour éviter de sauter en effectuant le Enjin-Syuraha, donnez un coup dans le vide et faites très rapidement la manip. Pensez-y pour les coups d'autres perso.)

Rekkuzan : ↓ ↘ → B
Hishouzan : → ↓ ↘ B
Ryuselkyaku (en l'air) : ↓ ↙ ← B
Syugekidan : ↘ B

Byakki-Mosyuken :* → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → B
Enjin-Syuraha : ↑ ↓ → ← A B
Jigokumon (Scorcher Mode) : ↓ ↘ → ↘ → A B

KAYIN

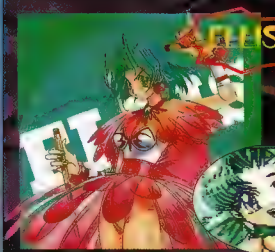
Jumeau américanisé d'Eiji, Kayin possède, à peu de chose près, la même palette de coups que son ami. Un combattant toujours aussi classique, donc, mais qui possède une personnalité un peu plus affirmée.

Hell's Inferno :* → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → B
Rainbow Splash : → ↘ ↓ ↙ ← → ← A B
Hell's Gate (Scorcher Mode) : ↓ ↘ → ↘ → A B

Sonic Slash : ↓ ↘ → B
Deadly Raise : → ↓ ↘ B
Leg Crush : ↓ ↙ ← B
Scottish Moon (en l'air) : ↓ ↙ ← B

ELLIS

La deuxième femme du jeu semble, elle, complètement innocente... Petite et toute mignonne, elle perd rapidement de son charme lorsque, l'occasion se présentant, elle vous plante subitement ses deux poignards dans le dos.



Tornado : ↓ ↙ ← B
Flaming Crescent : → ↓ ↘ B
Arc Slash (en l'air) : ↓ ↙ ← B
Arc Dance (en l'air) : ↓ ↙ ← B

Sweet Kiss :* → ← → ← B
Ribbon Attack : → ↗ ↑ ↖ ← A B
Stardust Night: ↘ ↙ ↘ ← → A B
Pretty Dance (Scorcher Mode, près de l'opposant) : ← ↙ ↓ ↘ → B

Note : les attaques marquées d'un astérisque (*) ne peuvent s'effectuer que lorsque votre barre d'énergie clignote.

© Takara

Preux chevalier à la longue et belle épée, Duke sait se battre avec courage et possède un sens de l'honneur affirmé. Très "rentre dedans", il peut se retrouver en difficulté lorsqu'il rate son coup. Mais quand il touche...

*The End * :* ↙ ↓ ↘ → ← B
La Fin : ↘ ↙ ↘ ← → A B
Grand Cross (Scorcher Mode) :
↓ ↘ → ↘ → A B
Roses Coffin (Scorcher Mode) :
↓ ↘ → A *(3 fois de suite.)*

Southern Cross : ← → ↘ ↓ ●
Cyclone : ↓ ↘ → ●
Ogre Slash : → ↙ ↓ ↘ B
Head Crash (en l'air) : ↓ ↘ → ●

Guerrier sage et solitaire, Mondo se sert de son bâton d'une façon fantastique et étonne ses adversaires par sa grande dextérité. Plus difficile à maîtriser que les autres personnages, il se révèle également un peu plus intéressant.

Goriki Tenbu : → ↓ ↘ ●
Goriki Fujin : ← ↙ ↓ ↘ → ●
Shippu Tsuki (haut) : ↓ ↘ → ●
Shippu Tsuki (bas) : ↓ ↙ ← ●
Goriki Raijin (en l'air) : ↓ ↘ → ●

Choriki Daibutsumestu :*
↓ ↘ → ↓ ↘ → ← B
Kyoriki-Jakouretsubu :
→ ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓ A B
Raijin Shoheki (S. M.) : ← ↙ ↓ ↘ → A
Goriki Senpujin (S. M.) : ↓ ↙ ← ↙ ← A B

Vif et facétieux, ce combattant à l'âge honorable sait déstabiliser ses adversaires grâce à sa palette de coups totalement révolutionnaire. Un personnage un peu fou, certes, mais efficace - son enchaînement de trois coups, en Scorcher Mode, est redoutable et très attachant.

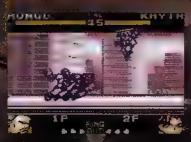
Mystic Sphere Burst :*
→ ← ↙ ↓ ↘ → ← B
Wind Breaker : → ↗ ↑ ↖ ← A B
Ultra Wind Breaker : ← → ← → A B
Ren-Fo (S. M.) : ↓ ↘ → A
Chi-Fo (S. M.) : ↓ ↘ → B
(à enchaîner avec Ren-Fo)
Ten-Fo (S. M.) : ↓ ↘ → A B
(à enchaîner avec Chi-Fo)

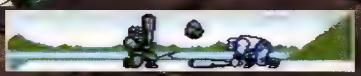
Mystic Sphere : → ↓ ↘ ← B
Pagoda Kick : ↓ ↙ ← A
Falling Sphere : ← ↓ ↘ ●
Sphere Burst (en l'air) : → ↘ ↓ ↙ ← ●
Claw Attack : → ↓ ↘ ●

Grand et costaud, Rungo balaie tous ses adversaires d'un simple coup de massue. Un personnage pas très fin, mais qui possède une puissance hallucinante. Idéal pour les bourrins !

*Mega Fire Strike * :* ← ↙ ↓ ↘ → ↘ → ↘ ↓ ↙ ← B
Mega Brutal Stomper : ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → A B
Nyper Batter Up (S. M.) :
← ↓ ↙ A B *Laissez appuyé AB puis relâchez. Plus longtemps vous restez enfonce, plus le coup est puissant.*

Fire Strike : ↓ ↘ → ●
Power Thrust : → ↓ ↘ ●
Spinning Charge : ↓ ↘ → ← ●
Batter Up : → ↘ ↓ ↙ ← ●





© Takara

TOUT SAVOIR SUR LES BOSS !

En plus des huit personnages de base, quatre sublimes combattants vous attendent, bien cachés. Comme précédemment, nous vous les présentons en vous dévoilant tous leurs coups et attaques. La page suivante vous révèle les codes nécessaires à leur apparition.

GAÏA

une puissance de frappe phénoménale. Une qualité qui compense son nombre relativement réduit de coups.

Red Fire : ↓ ↘ → B
Blue Water : → ↓ ↘ B
Green Wind : ↓ ↙ ← B

Dark Finish :* → ↘ ↓ ↙ ← → B
Bad End : ↘ ↙ ↘ ← → A B

Flame Breath: ← ↙ ↓ ↘ → B
Energy Slash : ↓ ↙ ← B
Illusion Attack : ↓ ↙ ← B
Charging Thrust : → ↓ ↘ B
Moonlight : ← → B
Dark Punisher : ↓ ↘ → ↘ → B B
Skyhigh Kick : ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → B
Flame Dance : ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → B
Blazing Blow : → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → B

son arsenal s'agrandit ainsi et sa palette de coups s'est, de beaucoup élargie. Un personnage exceptionnel qui nous arrive directement de Toshinden 2.

Mega Flame Dance (S.M) : → ← → ← A B

GAIA 2

SHO

Redoutable croisement entre Kayin et Eiji, Sho possède la palette de coups combinée de ces deux personnages. Maîtrisé à la perfection, il devient quasiment imbattable. Il est conseillé de s'en faire un ami.

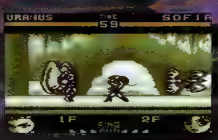
Rekkuzan : ↓ ↘ → B
Hishozan : → ↓ ↘ B
Senkouga : ↓ ↙ ← B
Suisaikyaku (en l'air) : ↓ ↙ ← B
Gekkosen (en l'air) : ↓ ↑ B
Shishosan : ← ↓ ↙ B
Ryugekidan : ↘ B

Banki-Mosyuken :* → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↓ ↘ → B
Emma-Ressyusai : ↓ ↘ → ↗ ↑ ↖ ← ↓ A B
Jigoku-Gokurakumon (Scorcher Mode) : ↓ ↘ → ↘ → A B
Shisho-Tensei (Scorcher Mode) : ↓ ↙ ← → B
(Pour contrer une attaque)

URANUS

Eagle Rage (haut) : ↓ ↘ → B
Eagle Rage (bas) : ↓ ↘ → B
Fire Hawk : → ← → ← B
Archangel : → ↓ ↘ B
Mirage (près de l'adversaire) : ↓ ↘ → ↘ → B B

Phoenix :* ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → B



Autre personnage inédit, Uranus est issu, lui également, de Toshinden 2. Les gens de chez Takara ont eu la bonne idée de nous faire profiter de la présence de cet ange superbe et surpuissant. Merci qui ?

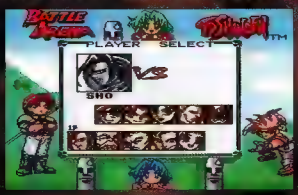
© Takara

TOSHINDEN : LES CODES !

Lorsque vous terminez le mode Tournoi, un code spécial vous est donné. Pour tous ceux qui n'auraient pas eu le courage de participer à ce dernier en s'essayant aux différents modes (Easy, Normal, Hard et Expert), voici tout de même les secrets du jeu, révélés ici pour vous. Faites-en bon usage et, surtout, amusez-vous !

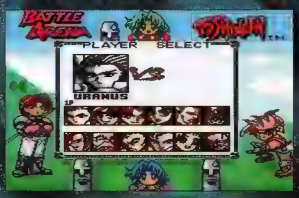
Sélection de Gaïa et Sho

Pour faire apparaître ces deux boss sur l'écran de sélection des persos, faites : droite, gauche, A, B (lorsqu'Ellis effectue sa petite animation, au début du jeu).



Full Battle Mode

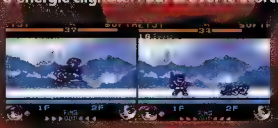
Plus puissant que le code précédent, celui qui vous est présenté maintenant vous permet de faire apparaître les quatre boss du jeu. Au moment où Ellis surgit, tapez : haut, bas, A, B, droite, gauche, A, B. Uranus et Gaïa II sont maintenant de la fête.



Scorcher Mode

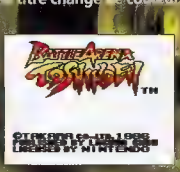
Ce mode très intéressant vous autorise à effectuer toutes les attaques spéciales décrites dans la présentation des personnages — à n'importe quel moment. Même celles qui ne peuvent normalement l'être que lorsque votre barre d'énergie clignote. Pour activer le Scorcher Mode, donc, appuyez trois fois sur Select lorsque le logo Takara s'affiche à l'écran.

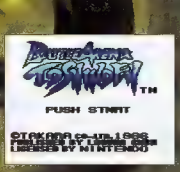
TAKARA



Jet Mode

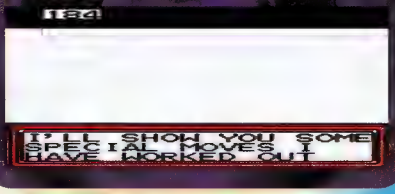
Pour que les personnages se déplacent deux fois plus rapidement, faites : haut, haut, Select, A, bas, bas, Select, B, lorsque le titre Battle Arena Toshinden est affiché à l'écran. Si la manipulation est correctement effectuée, le titre change de couleur.





Text Mode

Ce code assez curieux vous autorise à lire tous les dialogues présents dans le jeu. Si le cœur vous en dit, sélectionnez : B, A, gauche, droite, B, A, bas, haut, B, A, lorsque le logo Takara s'affiche à l'écran.



Automatic Battle Mode

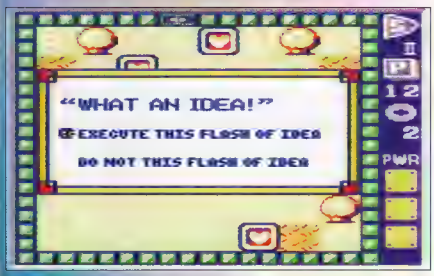
Encore plus inutile, ce code vous permet de voir l'ordinateur se battre contre lui-même (profitez-en pour analyser sa technique). Tapez : haut, bas, gauche, droite, Select, A, Select, B, lorsque "Push Start" clignote sur l'écran. Choisissez ensuite "1 P Game" et admirez !

DOSSIER RÉALISÉ PAR CHRIS.

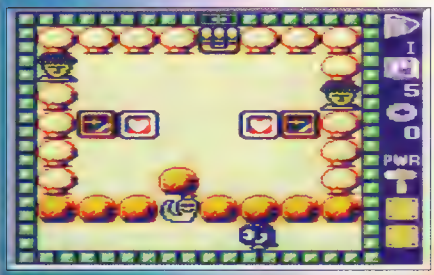
ADVENTURES OF LOLO

Adventures of Lolo est un jeu de réflexion, ce qui signifie qu'une fois devant, on se creuse les méninges, on fait fumer le ciboulot, bref on RÉ-FLÉ-CHIT !

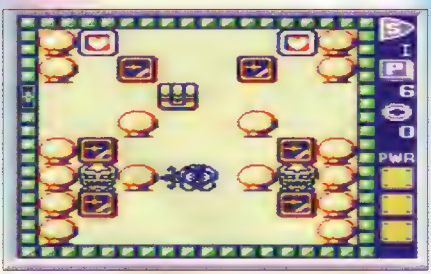
Vous dire que Lolo, espèce de petite boule de poils, est à la recherche de sa fiancée, Lala (logique...), ce serait gâcher de la place car cela n'a vraiment aucune importance. Ce qui est primordial, c'est l'action ; Adventures of Lolo est un "soft de combinaisons" qui fait appel à la logique, ce qui ne veut pas dire rébarbatif. Bien au contraire !
Le principe est "simple" : vous avez un certain nombre de cœurs à récupérer, mais bien sûr des personnages sont là pour vous en empêcher. Leur arme : des flèches. Il faut donc intelligemment les coincer, soit à l'aide de blocs, soit grâce à des serpents qui, lorsqu'on tire dessus, se transforment en pierres durant quelques secondes. À noter que vous avez un nombre de tirs déterminé. Je sais, c'est un peu complexe, mais vous croyez que c'est facile, vous, d'expliquer un jeu de réflexion quand on éprouve de la difficulté à le résoudre ? Alors faites un petit effort et, surtout, regardez bien les photos.



Quand je vous disais qu'il est sympa Lolo. Il vous propose de vous montrer comment faire, si vous éprouvez de la difficulté.



Après avoir pris les cœurs qui se trouvaient en bas, vous gagnez une option "marteau" pour casser une des pierres et sortir.



Ces bébêtes sont sacrément méchantes : elles vont de haut en bas, et tirent à la verticale mais aussi sur les côtés. Le tout est de bien suivre leur manège.

ENFIN, JE COMPRENDS...

Grâce à ces photos, vous pourrez mieux comprendre le principe de ce jeu. Vous devez récupérer les deux cœurs, mais attention, la "tête" (en bas à droite) vous lance des flèches dès que vous passez devant elle. Il faut donc la bloquer mais pas n'importe comment. Poussez d'abord le bloc (devant la tête), puis tirez sur le serpent pour qu'il descende, ce qui vous permet de saisir le cœur restant.

Sympathiques et faciles au début, les tableaux voient leur difficulté au fur et à mesure augmenter, jusqu'à atteindre le paroxysme en fin de parcours. Si vous êtes vraiment coincé, vous avez alors la possibilité de vous suicider et de recommencer.

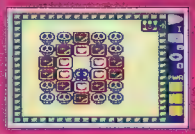
COMMENT S'ARRÊTER ?

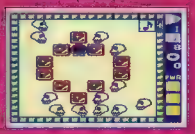
Le problème avec ce genre de soft, c'est que lorsqu'on commence, on ne peut plus s'arrêter avant d'avoir compris et trouvé la solution. Du coup on passe des heures et des heures à résoudre les énigmes machiavéliques d'un level. Et une fois terminé, on se dit : jetons un œil sur le prochain. Conséquence, on replonge automatiquement dans le cercle vicieux. Heureusement, il y a un code à chaque fin de tableau. Ouf !
Il y a une chose hyper importante à vous signaler, mais je ne sais pas si je peux vous en parler. Bon allez, c'est bien parce que c'est vous. Si vous laissez Lolo sans jouer pendant un laps de temps assez long, il se propose de vous montrer la solution. Sympa, non ? En tout cas, une chose est sûre et claire, ce jeu est absolument fabuleux. Décidément, il est bon parfois de se sentir réellement intelligente et vive d'esprit.

Mahalia, folle de Lolo

CRÂNES À BLOQUER !

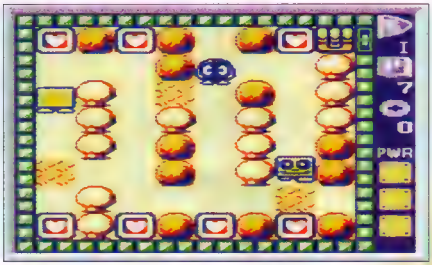
C'est un des nombreux cas typiques qui énerve. Il faut bloquer quelques crânes qui se mettent en action dès que l'on prend les cœurs. Malgré tout, il faudra beaucoup de rapidité pour en sortir sans se faire toucher.



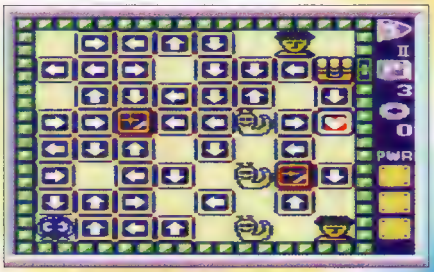


MARCHER SUR L'EAU, RIEN DE PLUS FACILE !

Pour franchir la rivière, vous tuez un serpent, vous le poussez sur l'eau et vous grimpez dessus. Vous pouvez rester sur lui tout le temps que vous en avez besoin. Attention dans le cas présent, dépêchez-vous tout de même de saisir les cœurs et de remonter. Sinon au bout du parcours, il coule et vous êtes coincé.



Parfois, la rapidité seule suffit — ça repose les méninges. Dans ce cas, il faut prendre les cœurs sans se faire coincer par ces robots.



Lorsqu'on se retrouve devant ce genre de tableau, on est tout de suite anéanti. Avec seulement deux blocs et pas de tirs disponibles, on ne peut aller à contre sens des flèches. Malheureusement, c'est trop difficile à expliquer, alors vous ne pouvez compter que sur vous.

TITRE :	Adventures of Lolo
ÉDITEUR :	Nintendo
CONSOLE :	Game Boy
GENRE :	prise de tête
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	infini, heureusement
DIFFICULTÉ :	progressive
ACCESSOIRE :	patience et logique

LES PLUS

Original.
Progressif.
Prenant.

LES MOINS

LA NOTE

MEGAMAN IV

Alors que Megaman X 2 sort sur Snes, la Game Boy accueille pour sa part le quatrième volet de la série. Un dernier-né dans la lignée des précédents épisodes !

Les versions de Megaman se succèdent, et le succès est toujours aussi important, quel que soit le support. Il faut dire que le perso est franchement attachant, et le style, unique. Certes, cela reste de la plate-forme, mais avec tout ce qui fait le charme de Megaman : la possibilité d'acheter de nouvelles armes plus performantes, des ennemis nombreux et variés, et enfin une jouabilité dont la qualité n'est plus à démontrer. De ce point de vue, cette nouvelle version est vraiment sans surprise.

Où que vous soyez, les momies vous jettent leur tête. Celles-ci traversent même les murs

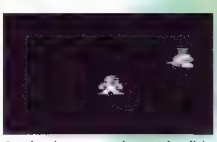
Dans le monde de Toad Man, vous devez vaincre des escargots géants en guise de sous-boss.

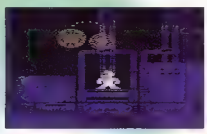
Il existe toutes sortes de robots, comme ces poissons mécaniques aux énormes mâchoires.

Pour commencer, le célèbre Dr Light vous expose rapidement la situation : le Dr Wily a encore fait des siennes, lors de la Foire mondiale des robots où il a diffusé un signal à l'aide d'un transmetteur radio.

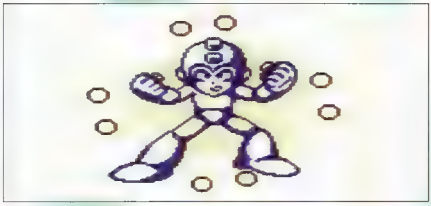
DIABOLIQUE DR WILY !

Des centaines de robots ont alors pris vie avant de se précipiter vers le centre ville pour tout détruire. Wily est évidemment ravi, jusqu'à ce qu'il s'aperçoive qu'un robot refuse de servir ses sombres desseins. Je vous le donne en mille : le robot en question n'est autre que Megaman ! Avant de rencontrer le Doc Wily, vous devrez vous frotter à huit de ses lieutenants, chacun étant à la tête d'une armée de robots. Chaque fois que vous mettrez l'un de ces boss hors-service, une arme spéciale vous sera remise. De plus, vous pourrez récupérer des icônes Power Chips et les donner au Dr Light, afin qu'il puisse produire un tas d'options avec sa nouvelle





Certains niveaux vous plongent dans l'obscurité. Pour y voir clair, il faut tuer un ennemi spécifique qui, en mourant, fait un minifeu d'artifice et rétablit ainsi la lumière.



Megaman est hyper motivé. Il se sent prêt à casser du robot, afin de contrecarrer les plans du Dr Wily.

LA MACHINE À BOOSTER

La nouvelle invention du Dr Light vous permet d'acquérir tout un tas d'options très intéressantes. Pour cela, vous devez collecter un maximum de Power Chips (PC) car rien n'est "gratos" !

Vous retrouvez votre énergie vitale et rechargez vos armes avec cet item. Coût : 120 PC

Votre énergie vitale est rechargée pour la durée du niveau. Coût : 150 PC

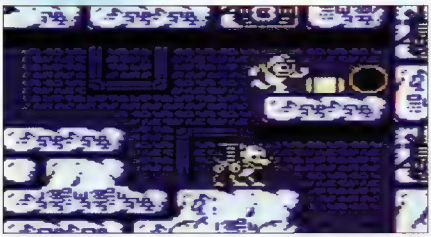
Vie supplémentaire. Coût : 500 PC

Cet item vous permet de recouvrir votre énergie vitale. Coût : 60 PC

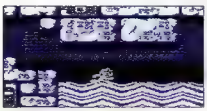
Toutes vos armes sont immédiatement rechargées. Coût : 200 PC

Cet item augmente la capacité de recharge de votre [illegible]

LES QUATRE PREMIERS BOSS
Voici les quatre premiers boss dont vous devrez vous débarrasser, avant d'en rencontrer quatre autres. Nous vous laissons le plaisir de les découvrir.
Toad Man
Ring Man
Pharaoh Man
Bright Man



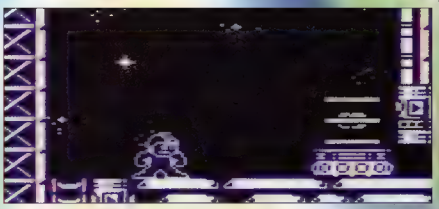
Le Rush Coil permet d'atteindre des endroits habituellement inaccessibles pour Megaman.



Le Rain Flush, outre détruire certains ennemis, a la particularité de durcir les sables mouvants.

Vous pouvez accéder au tableau de vos armes, à tout moment, par une simple pression du bouton Start.

invention (voir *La machine à booster*). Au bout d'un certain moment, à force de remporter de nouvelles armes, vous devrez régulièrement mettre sur Pause afin d'en changer. Ainsi par exemple, vous pourrez sélectionner le Rush Coil pour accéder à des endroits trop haut pour le petit robot que vous êtes, reprendre votre arme de base pour blaster un ou deux robots imprudents, puis le Rain Flush pour faire des dégats considérables, ou encore durcir les sables mouvants (stage Pharaoh Man), etc. Bref, il faut savoir s'adapter à l'action et réagir en conséquence. Ceux qui connaissent Megaman sont habitués à ces changements. Paradoxalement, ces interruptions régulières ne cassent pas l'action. Elles apportent même un intérêt supplémentaire, car elles vous contraignent à faire



Ce sous-boss n'est pas un escargot, même s'il en possède exactement les yeux. C'est d'ailleurs dans ceux-ci qu'il faut tirer lorsqu'ils sont ouverts.

fonctionner un peu vos pie-mère, dure-mère, et arachnoïde (vos méninges quoi !) pour progresser sans problème.

FAUT-IL L'ACHETER ?

Vous l'avez compris, ce soft n'est ni plus ni moins qu'un nouvel épisode de la saga Megaman. Le scénario ne change pas beaucoup ; vous retrouvez des vieux ennemis du célèbre robot (comme les huit boss) ; vous avez toujours la possibilité d'acheter de nouvelles armes et options plus puissantes les unes que les autres pour booster ainsi votre perso. Et l'action est toujours aussi variée, avec des scrollings horizontaux et verticaux. Il n'est donc, par conséquent, pas indispensable dans votre ludothèque. Mais si vous suivez les aventures du petit robot depuis ses débuts sur Nes, et que vous êtes un véritable accro des jeux de plate-forme (et de Megaman en particulier), il devient alors indispensable. Car sa réalisation est comme d'habitude irréprochable, et son intérêt certain.

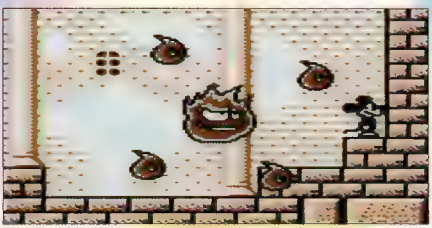
Chon

TITRE :	Megaman 4
ÉDITEUR :	Capcom
CONSOLE :	Game Boy
GENRE :	Megaman !
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	oui
DIFFICULTÉ :	moyenne
ACCESSOIRE :	aucun

MICKEY MOUSE V

Revoilà notre héros aux grandes oreilles dans un puzzle ciblé "p'tites n'enfants" et réalisé dans la grande tradition Disney. Et, comme toujours avec Mickey, on se laisse facilement transporter.

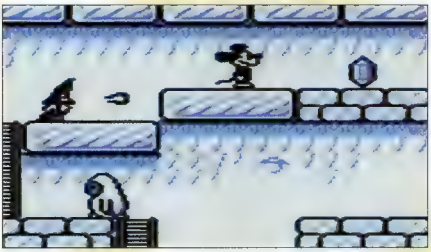
Comme pour tous les jeux Disney, j'aurais pu commencer par : "Il était une fois notre gentil Mickey qui se promenait tranquillement avec tous ses amis, jusqu'au moment où ils se perdirent près du chateau d'une très méchante sorcière qui les kidnappa..." Eh bien non ! je ne tomberais pas dans ce piège classique. Fini toute cette mièvrerie !
C'est vrai, Mickey se paume avec ses potes dans la forêt, près de la baraque d'une vieille ronchon qui, ne supportant pas d'être dérangée pendant "la Chance aux chansons", les enferment tous. Et tel Terminator, notre héroïque petite souris va devoir lui faire sa fête, ainsi qu'aux affreux zoulous qui l'accompagnent... Mais tout cela n'a pas grande importance, car après tout le principal n'est-il pas de savoir comment y jouer, pour envisager de l'acheter (ou pas) ?



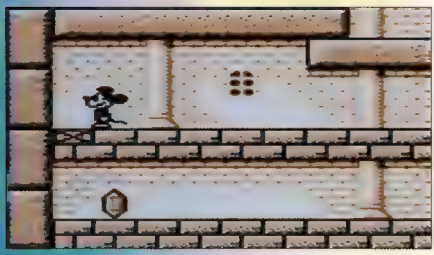
C'est un gentil boss ça ! Vous allez pouvoir taper dessus grâce à votre bâton magique.

VOUS AIMEZ LES PUZZLES ?

Pour sauver tous ses amis — il y a de quoi former une équipe de foot avec ses remplaçants —, Mickey doit reconstituer un puzzle dont les pièces représentent chacune le portrait de l'un de ses compagnons. Heureusement, il possède un bâton magique qui va l'aider à rassembler ces pièces, dissimulées dans des cristaux. Comment ? C'est simple : en frappant un cristal, un morceau du puzzle apparaît. Mais attention, il peut également s'agir d'une pomme, utile pour envoyer dans la

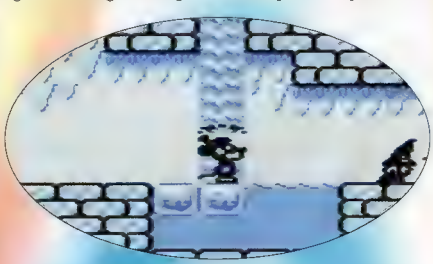


Méfiez-vous de la sorcière, elle jette des boules de feu. Mais rien ne vaut une bonne pomme (dissimulée dans le rubis) pour la calmer !

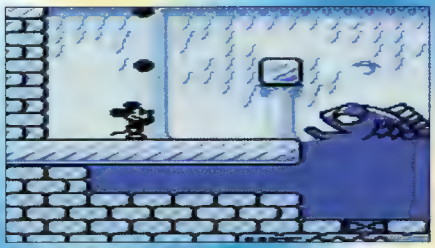


Ce bloc vous téléporte à un autre endroit du niveau. Quand Mickey se prend pour Star Trek...

N'hésitez pas à utiliser toutes vos options et à vérifier l'évolution de votre puzzle.



Miracle, Mickey transforme l'eau en glace !



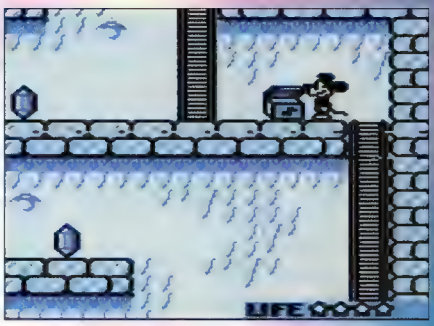
Concernant ce boss, ne comptez pas sur moi pour vous aider. C'est trop facile !

"tronche" des ennemis, d'une sucette pour restaurer toute votre énergie, d'un 1 Up, d'une clef pour vérouiller ou dévérouiller les ponts-levis, d'une boîte à musique pour paralyser ceux qui vous en veulent, ou encore d'un adversaire... Bref, ce ne sont pas les surprises (pas toujours bonnes) qui manquent. Et bien entendu, pour passer d'un niveau à un autre, il faut toutes les récupérer !

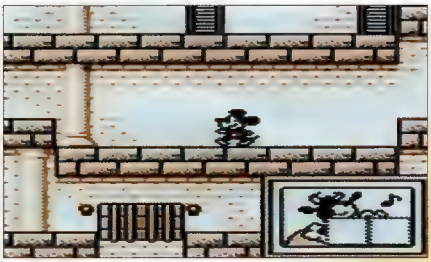
QUATRE MONDES, QUATRE BOSS !

En plus de détruire du cristal, votre bâton transforme l'eau en glace, fait apparaître des escaliers, ou tout simplement fabrique des blocs de glace à lancer sur les méchants ou sur des murs fissurés (pour les casser !).
Sachez encore que pour sortir de ce guêpier, il vous faut traverser pas moins de quatre mondes avec un boss dans chacun d'eux — pas si simples à éliminer. Mais pas d'affolement, ce jeu n'est pas très difficile, il s'adresse d'ailleurs aux plus jeunes d'entre vous. En plus, avec un mot de passe à chaque fin de level, cela devrait être dans la poche ! Ce qui n'a pas empêché certains d'entre nous de bien s'amuser.
Les graphismes sont purs — dirons-nous ! — ce qui favorise la lecture du jeu sur l'écran de la Game Boy. En revanche, la musique est franchement prise de tête. Un conseil donc : baissez le son. Voilà ! Désormais, vous savez comment on joue à Mickey Mouse 5. Quant à savoir s'il faut l'acquérir, on peut répondre par l'affirmative à la condition d'aimer les petits jeux simplets et mignons, ou d'avoir environ dix ans...

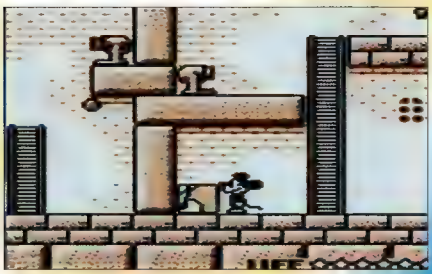
Mahalia aime les souris ■



En leur jouant une jolie musique, cette boîte a le pouvoir de paralyser les ennemis...



Devinez qui est cette charmante demoiselle ? Un indice : c'est une grosse vache !



Voilà ce qui se cache dans les rubis : des morceaux de puzzle... mais pas seulement.

TITRE :	Mickey Mouse 5
ÉDITEUR :	Nintendo
CONSOLE :	Game Boy
GENRE :	plate-forme/réflexion
NBRE DE JOUEURS :	1
SAUVEGARDE :	mots de passe
MODE CONTINU :	infini
DIFFICULTÉ :	facile
ACCESSOIRE :	aucun

LES PLUS

Mignon.
Pour les petits.

LES MOINS

Peut être un peu lassant.
Facile.

LA NOTE

MORTAL KOMBAT 3

On attaque avec une série de codes pour s'éclater un peu plus avec ce jeu de combat. Des codes qu'il faut rentrer juste avant les matchs, dans les six cases — dépêchez-vous le temps est limité.

Pour jouer contre Smoke :

Yin-yang/dragon/éclair/yin-yang/dragon/éclair.

Jouer sans prise :

MK/dragon/dragon/MK/dragon/dragon.

Pas de blocage :

Dragon/yin-yang/dragon/dragon/yin-yang/dragon.

Course non limitée :

?/Goro/Goro/?/Goro/Goro.

Barres d'énergie invisibles :

Crâne/Shao Kahn/Rayden/MK/yin-yang/3.

Joueur 1 avec l'énergie à moitié :

Dragon/3/3/dragon/dragon/dragon.

Joueur 2 avec l'énergie à moitié :

Dragon/dragon/dragon/dragon/3/3.

Joueur 1 avec un quart d'énergie :

Rayden/dragon/Rayden/dragon/dragon/dragon.

Joueur 2 avec un quart d'énergie :

Dragon/dragon/dragon/Rayden/dragon/Rayden.

Combat dans l'obscurité :

Goro/Shao Kahn/Shao Kahn/?/yin-yang/yin-yang.

Psycho Combat (votre adversaire change tout le temps pendant le match) :

Crâne/ Shao Kahn/éclair/MK/yin-yang/éclair.

KILLER INSTINCT

Vous êtes fou de Killer Instinct (cela se soigne...) ? Ce petit code devrait vous faire plaisir, puisqu'il permet de jouer avec Eyedol... mais si, vous savez c'est le boss ! Pour entrer le cheat, rendez-vous à l'écran Versus et tapez le code suivant : sur la manette 1 (si vous jouez à deux le deuxième player peut aussi composer le code sur sa manette) : droite (maintenir), Select, Start, B, A. Si le cheat fonctionne, vous entendrez un petit son et vos persos se transformeront en Eyedol.

BATMAN FOREVER

Dans le premier niveau, explosez les plantes... non pas pour le paisir, mais pour récupérer les options d'énergie qui s'y cachent. Un bon coup de pied et on n'en parle plus ! D'ailleurs, autant vous signaler que dans les autres niveaux du jeu, vous avez de fortes chances de rencontrer d'autres petites surprises du même genre...

B.C. KID 2

L'enfant "roi du coup de boule" est de retour pour une flopée de passwords et quelques astuces qui risquentde vous plaire. Inutile de perdre plus de temps, c'est parti !

Les passwords :

Round 2 : 0320

Round 3 : 7534

Round 4 : 2821

Round 5 : 7939

Round 6 : 6359

Les astuces :

Dans le round 4-2, peu après le début du niveau, vous trouverez une petite plante (celle qui vous permet de vous transformer). Choisissez l'option Bagnard pour ouvrir la porte. Pourquoi ? De l'énergie vous attend derrière !

Toujours dans le round 4-2, mettez-vous à quatre pattes pour passer sous le mur (hé, hé ! il y a un passage secret !) Vous trouverez de l'autre côté de l'énergie mais surtout un beau, un gros, un formidable 1 Up. Applaudissements !

El Didou

CONFIDENTIEL NINTENDO™

A LA RESCOUSSE

Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci A LA RESCOUSSE est un spécial Mortal Kombat 3 . Comment ça Gambas, "de qui Smoke-t-on ?". Mais si, c'est la première fois ! Il est vrai que vous avez été quelques-uns à demander les nombreux coups de ce jeu, sur Super Nintendo comme sur Game Boy. Et ça prend de la place !

SUPER NES

MORTAL KOMBAT 3

QUELS SONT LES COUPS SPÉCIAUX (ET LE RESTE) DE MK3 ?

Question de Johan Tellier..., Kevin Boillet et Emmanuel Jolie.
Attention, pour effectuer une Babalité ou un Friendship, il ne faut pas utiliser le blocage au cours du dernier round.

SHANG TSUNG

Boule de feu : arrière, arrière + poing bas.
Double boule de feu : arrière, arrière, avant, poing haut.
Triple boule de feu : arrière, arrière, avant, avant, poing bas.
Éruption du sol : avant, arrière, arrière, pied bas.

TRANSFORMATIONS

Cyrax : 3 fois blocage.
Jax : avant, avant, bas, poing bas.
Kabal : poing bas, blocage, pied haut.
Kano : arrière, avant, blocage.
Kung Lao : course, course, blocage, course.
Liu Kang : avant, bas, arrière, haut, avant.
Nightwolf : maintenir le blocage, et faire 3 fois haut.
Sektor : bas, avant, arrière, course.
Sheeva : avant, bas, avant, pied bas, pied bas.
Sindel : arrière, bas, arrière, pied bas.
Sonya : bas + course + poing bas + blocage.
Stryker : avant, avant, avant, pied haut.
Sub-zero : avant, bas, avant, poing haut.

COMBOS

De quatre coups : 3 fois poing haut, arrière + poing haut.
De cinq coups : pied haut, poing haut, poing haut, poing bas, arrière + poing haut.
Meilleur à cinq coups : pied bas, poing haut, poing haut, poing bas, arrière + poing haut.

FATALITES

Pics (au corps à corps) : maintenir poing bas, bas, avant, avant, bas.
Voleur d'âme (au corps à corps) : maintenir poing bas, course, blocage, course, blocage.
Animalité du cobra (plus loin qu'un balayage) : maintenir poing haut, course, course, course.
Friendship autruche : pied bas, course, course, bas.
Babalité : course, course, course, pied bas.
Niveau des pics : haut, haut, arrière, poing bas.

SINDEL

Boule de feu au sol : avant, avant, poing bas.
Voler : arrière, arrière, avant, pied haut.
Boule de feu aérienne (voler d'abord) : bas, avant, pied bas.

Hurlement : avant, avant, avant, poing haut.

COMBOS

De cinq coups : pied haut, poing haut, poing haut, poing bas, pied haut.

De six coups : pied haut, poing haut, poing haut, uppercut, coup de pied sauté, boule de feu aérienne.

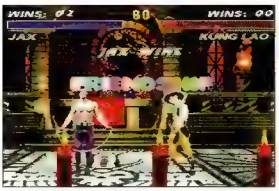
FATALITES

Cheveux tournoyants (plus loin qu'un balayage) : course, course, blocage, course, blocage, blocage.
Hurlement : course, blocage, blocage, course + blocage.
Animalité "piqûre de guêpe" : avant, avant, haut, poing haut.
Friendship "tir au but" : 5 fois course, haut.
Babalité : 3 fois course, haut.
Niveau des pics : 3 fois bas, poing bas.

JAX

Missile : arrière, avant, poing haut.
Double missile : avant, avant, arrière, arrière, poing haut.
Saisir par le col : avant, avant, poing bas.

Claquer : maintenir pied bas.
Course qui cogne : avant, avant, pied haut.
Glissade qui cogne : 3 fois arrière, pied haut.



COMBOS

De sept coups : pied haut, pied haut, uppercut, poing haut, blocage, poing bas, arrière + poing haut.

FATALITES

Horrible (être éloigné) : course, blocage, course, course, pied bas.
Lames (au corps à corps) : haut, haut, bas, avant, haut, blocage.
Animalité du lion (au corps à corps) : maintenir poing bas, avant, avant, bas, avant.
Frienship de la corde à sauter : pied bas, course, course, pied bas.
Babalité : 3 fois bas, pied bas.
Niveau des pics : bas, avant, bas, poing bas.

KANO

Lancer de couteau : bas, arrière, poing haut.
Uppercut couteau : bas, avant, poing haut.
Boulet de canon : maintenir pied bas, avant.
Attraper et secouer : bas, avant, poing bas.
Lancer (en l'air) : blocage.
Roulade volante : maintenir pied bas.

COMBOS

De quatre coups : pied haut, pied haut, pied bas, arrière + pied haut.
De six coups : poing haut, poing haut, bas + poing bas, bas + poing haut, saut + pied bas, uppercut couteau.

FATALITES

Du squelette (au corps à corps) : maintenir poing bas, avant, bas, bas, avant.
Du laser (plus loin qu'un balayage) : poing bas, blocage, blocage, pied haut.
Animalité de l'araignée (au corps à corps) : maintenir poing haut, blocage, bas, blocage.
Friendship du bubblegum : pied bas, course, course, pied haut, pied haut.
Babalité : avant, avant, bas, bas, pied bas.
Niveau des pics : blocage, blocage, pied haut, pied haut.

LIU KANG

Boule de feu haute : avant, avant, poing haut.
Boule de feu basse : avant, avant, poing bas.

Coup de pied volant : avant, avant, pied haut.
Coup de pied bicyclette : maintenir pied bas, avant.

COMBOS

De sept coups : poing haut, poing haut, blocage, pied bas, pied bas, pied haut, pied bas.
De huit coups : coup de pied bicyclette, poing haut, poing haut, blocage, pied bas, pied bas, pied haut, pied bas.

FATALITES

De la flamme (n'importe où) : avant, avant, bas, bas, pied bas.
De la borne d'arcade (n'importe où) : haut, bas, haut, haut, blocage + course.
Animalité du dragon : bas, bas, haut, haut.
Friendship de l'ombre chinoise : 3 fois course, bas + course.
Babalité : 3 fois bas, pied haut.
Niveau des pics : course, blocage, blocage, pied bas.

SONYA

Anneaux d'énergie : bas, avant, poing bas.
Attraper par les jambes : bas + poing bas + blocage.

Coup de poing aérien : avant, arrière, poing haut.
Coup de pied bicyclette : arrière, arrière, bas, pied haut.

COMBOS

De cinq coups : pied bas, poing haut, poing haut, poing bas, arrière + poing haut.
De six coups : pied haut, pied haut, poing haut, poing haut, poing bas, arrière + poing haut.

FATALITES

De la bulle (à grande distance) : maintenir blocage + course, haut, haut, arrière, bas, bas.
Du baiser (n'importe où) : arrière, avant, bas, bas, course.
Animalité de l'aigle (au corps à corps) : maintenir poing bas, arrière, avant, bas, avant.
Friendship du déhanchement : arrière, avant, arrière, bas, course.
Babalité : bas, bas, avant, pied bas.
Niveau des pics : avant, avant, bas, poing haut.

SUB-ZERO

Geler : bas, avant, poing bas.
Douche glacée : bas, avant, poing haut.
Douche glacée avant : bas, avant, arrière, poing haut.
Douche glacée arrière : bas, arrière, avant, poing haut.
Clone de glace : bas, arrière, poing bas.
Glissade : arrière + poing bas + blocage + pied bas.

COMBOS

De deux coups (houu !) : pied haut, pied haut.
De six coups (haaa !) : poing haut, poing haut, poing bas, pied bas, pied haut, arrière + pied haut.

FATALITES

Du brise glace (au corps à corps) : blocage, blocage, course, blocage, course, course.
Du souffle glaçant (plus loin qu'un balayage) : arrière, arrière, bas, arrière, course.
Animalité de l'ours polaire (au corps à corps) : avant, avant, haut, haut.
Friendship du bonhomme de neige : pied bas, course, course, haut.
Babalité : bas, arrière, arrière, pied haut.
Niveau des pics : arrière, bas, avant, avant, pied haut.

KABAL

Tornade : arrière, avant, pied bas.
Boule de feu (peut être réalisée en l'air) : arrière, arrière, poing haut.
Scie : 3 fois arrière, course.

COMBOS

De quatre coups : poing haut, poing haut, poing bas, poing haut.
De quatre coups (encore) : poing haut, poing haut, bas + poing bas, uppercut.
De cinq coups : tornade, coup de pied sauté, boule de feu.
De neuf coups : coup de pied sauté, tornade, pied bas, pied bas, poing haut, poing haut, uppercut, coup de pied sauté, boule de feu.

FATALITES

Du cri qui tue (au corps à corps) : course, 3 fois blocage, pied haut.
Du glonfleur (plus loin qu'un balayage) : bas, bas, arrière, avant, blocage.
Animalité du Rhino (au corps à corps) : maintenir poing haut, avant, avant, bas, avant.
Friendship du Marshmallow : course, pied bas, course, course, haut.
Babalité : course, course, pied bas, pied bas.
Niveau des pics : blocage, blocage, pied haut.

SEKTOR

Téléportation percutante (peut être exécutée en l'air) : avant, avant, pied bas.
Missile faible : avant, avant, poing bas.
Missile à tête chercheuse : avant, bas, arrière, poing haut.
Projection : avant + poing bas.

COMBO

De cinq coups : poing haut, poing haut, pied haut, pied haut, arrière + pied haut.

FATALITES

Du compacteur (plus loin qu'un balayage) : poing bas, course, course, blocage, blocage.
Du lance-flammes (plus loin qu'un balayage) : 3 fois avant, arrière, blocage.
Animalité de la chauve-souris (au corps à corps) : avant, avant, bas, haut.
Friendship de la cloche (à un demi-écran) : 4 fois course, bas.
Babalité : arrière, 3 fois bas, pied haut.
Niveau des pics : 3 fois course, bas.

NIGHT WOLF

Flèche : bas, arrière, poing bas.
Uppercut de la hachette : bas, avant, poing haut.
Charge : avant, avant, pied bas.
Bouclier incandescent : 3 fois arrière, pied haut.

COMBOS

De trois coups : pied haut, pied haut, arrière + pied haut.
De cinq coups : poing haut, poing haut, poing bas, hachette, poing haut, charge.
De sept coups : pied bas, poing haut, poing haut, poing bas, hachette, hachette, pied haut.

FATALITES

Du rayon (au corps à corps) : haut, haut, arrière, avant, blocage.
De l'éclair (un coup de pied sauté de loin) : arrière, arrière bas, poing haut.
Animalité du loup (au corps à corps) :

avant, avant, bas, bas, bas.
Friendship de Raiden : coup de poing haut, 3 fois course, bas.
Babalité : avant, arrière, avant, arrière, poing bas.
Niveau des pics : course, course, blocage, blocage.

SHEEVA

Téléportation : bas, haut.
Stomp : arrière, bas, arrière, pied haut.
Boule de feu : bas, avant, poing haut.
Projection : avant + poing bas.

COMBOS

De quatre coups : poing haut, poing haut, poing bas, arrière + poing haut.
De cinq coups : poing haut, poing haut, poing bas, avant + poing haut, coup de pied sauté.
De sept coups : poing haut, poing haut, poing bas, pied haut, pied haut, pied bas, arrière + pied haut + pied bas.

FATALITES

Du marteau pilon (au corps à corps) : avant, bas, bas, avant, poing bas.
Arracher la peau (au corps à corps) : maintenir pied haut, arrière, avant avant.
Animalité du scorpion (au corps à corps) : course, 5 fois blocage.
Friendship des assiettes chinoises : avant, avant, bas, avant, attendre une demi-seconde, poing haut.
Babalité : 3 fois bas, arrière pied haut.
Niveau des pics : bas, avant, bas, avant, poing bas.

KUNG LAO

Lancer de chapeau : arrière, avant, poing bas.
Téléportation : bas, haut.
Coup de pied aérien (en l'air) : haut, bas, pied fort.
Tornade : avant, bas, avant, course.

COMBOS

De trois coups : pied bas, pied bas, arrière + pied haut.
De sept coups : poing haut, poing bas, poing haut, poing bas, pied bas, pied haut, arrière + pied haut.

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

Nintendo ultra 64

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F
12 numéros = 252 F + 770 Crédits Player au lieu de 315 F.

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

* (offre non valable pour les hors-série et les nouveaux numéros).

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
CREDITS

FATALITES

De la tornade (n'importe où) : course, blocage, course, blocage, bas.
Du lancer de chapeau (de près) : avant, avant, arrière, bas, poing haut.
Animalité de Cheetah (au corps à corps) : 4 fois course, blocage, blocage.
Friendship "va chercher le chapeau !" : course, poing bas, course, pied bas, pied bas.
Babalité : bas, avant, avant, poing haut.
Niveau des pics : bas, bas, avant, avant, pied bas.

CYRAX

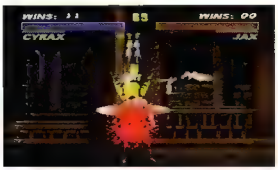
Grenade de courte portée : maintenir pied bas, arrière, arrière, avant.
Grenade de longue portée : maintenir pied bas, avant, avant, pied haut.
Filet : arrière, arrière, pied bas.
Téléportation explosive (peut être faite en l'air) : avant, bas, blocage.
Projection aérienne (vous au sol, l'ennemi en l'air) : bas, avant, blocage.

COMBOS

De quatre coups : poing haut, poing haut, pied bas, balayage.
De cinq coups : poing haut, poing haut, pied bas, arrière + pied haut.
De six coups : poing haut, poing haut, pied haut, poing haut, pied haut, arrière + pied haut.

FATALITES

De l'hélicoptère (n'importe où) : bas, bas, haut, bas, poing haut.
De l'auto-destruction (au corps à corps) : bas, bas, avant, haut, course.
Animalité du requin (au corps à corps) : haut, haut, bas, bas.
Friendship Disco : 3 fois course, haut.
Babalité : avant, avant, arrière, poing haut.



Niveau des pics : course, blocage, course.

STRYKER

Grenade haute : bas, arrière, poing haut.
Grenade basse : bas, arrière, poing bas.
Balayage avec matraque : avant, arrière, poing bas.
Projection avec matraque : avant, avant, pied haut.

COMBOS

De trois coups : poing haut, poing haut, poing bas.
De quatre coups : pied bas, poing haut, poing haut, poing bas.
De cinq coups : avant, poing haut, poing haut, poing bas, saut + pied bas, balayage ou projection avec la matraque.

FATALITES

De la bombe à retardement (au corps à corps) : bas, avant, bas, avant, blocage.
Vicieuse (à un écran de distance) : 3 fois avant, pied bas.
Animalité du T-Rex : 3 fois course, 2 fois blocage.
Friendship de la course : poing bas, course, course, poing bas, poing bas.
Babalité : bas, avant, avant, arrière, poing haut.
Niveau des pics : avant, haut, haut, pied haut.

SMOKE

Invisibilité : maintenir blocage, haut, haut, course.
Téléportation : avant, avant, pied bas.
Harpon : arrière, arrière, poing bas.

COMBO

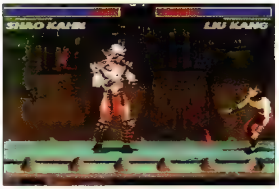
De six coups : poing haut, poing haut, pied bas, pied bas, pied haut, poing bas.

FATALITES

Prise de gorge (à plus d'un balayage de distance) : maintenir course + blocage, bas, bas, avant, haut, haut.
Du harpon (loin) : maintenir course + blocage, haut, haut, avant, bas, bas.
Animalité du buffle : bas, avant, avant, blocage.
Friendship des cornes : 3 fois course, pied haut, pied haut.
Babalité : bas, bas, arrière, arrière, pied haut.
Niveau des pics : avant, avant, bas, pied bas.

SHAO KAHN

Coup d'épaule : avant, avant, poing bas.
Marteau de forgeron : blocage, avant, poing haut.
Brocard : bas, bas, pied bas.
Écrasement : avant, avant, poing haut.
Boule de feu : blocage, blocage, avant, poing bas.
Rire : bas, bas, pied haut.



MOTARO

Téléportation : bas, haut.
Boule de feu : avant, bas, blocage, poing haut.
Fouetter avec la queue : blocage + pied bas.

ULTRA PLAYER
A LA RESCOUSSE
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

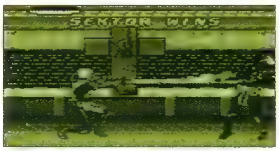
GAME BOY

MORTAL KOMBAT 3

QUELS SONT LES COUPS SPÉCIAUX ET FINISH HIM DE MK3 ?

Question de Christophe Ramsay

SEKTOR



Missile faible : avant, avant + poing.
Missile à tête chercheuse : avant, avant/bas + poing.
Uppercut téléporté : avant, avant + pied.
Finishing du lance-flammes : avant, avant, avant, arrière, blocage.
Babalité : arrière, bas, bas, bas, pied.

CYRAX

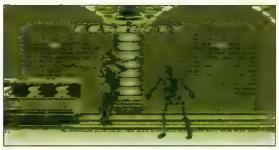
Grenade à courte distance : arrière, arrière + poing.
Grenade à longue distance : avant, avant + poing.
Filet : arrière, arrière + pied.
Finishing de l'hélico de la mort : bas, bas, haut, bas, poing.
Babalité : avant, avant, arrière, poing.

SMOKE

Uppercut Téléporté : avant, avant + pied.
Invisibilité : haut, haut + poing.
Finishing du harpon : haut, haut, avant, bas.
Babalité : bas, bas, arrière, arrière + pied.

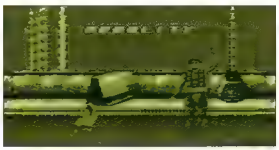
SINDEL

Boule de feu : avant, avant + poing.
Hurlement : avant, avant + pied.
Finishing de la tornade : avant, avant, arrière, arrière, avant, avant, avant, poing.
Babalité : 3 fois poing, haut.



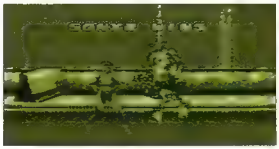
SUB ZERO

Projectile de glace : bas/avant + poing.
Douche de glace avant : bas/arrière, avant + poing.
Douche de glace arrière : bas/avant, arrière + poing.
Glissade : arrière + poing + pied.
Finishing du souffle glaçant : arrière, arrière, bas, arrière, poing.
Babalité : bas, arrière, arrière, pied.



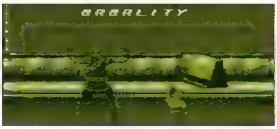
SONYA

Projection d'anneaux : bas/avant + poing.
Attraper avec les jambes : bas + poing + pied.



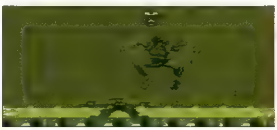
Coup de poing aérien : avant, avant, arrière, poing.
Coup de pied bicyclette : arrière, bas/arrière + pied.
Finishing du baiser : bas, bas, avant, poing.
Babalité : bas, bas, avant, pied.

KANO



Lancer du sabre : bas/arrière + poing.
Sabre uppercut : bas/avant + poing.
Boulet de Kano, pardon, de canon : tenir pied pendant 3 secondes et relâcher.
Babalité : avant, avant, bas, bas, pied.

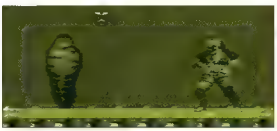
SHEEVA



Boule de feu : bas, arrière + poing.
Écrasement aérien : bas, haut (très vite).
Écrasement : arrière/bas, bas/arrière + pied.
Finishing du Mega écrasement : avant, bas, bas, avant, poing.
Babalité : bas, bas, bas, arrière, pied.

KABAL

Foncer : arrière, arrière, avant + pied.
Tir : arrière, arrière + poing.
Scie : arrière, arrière, arrière + poing.
Finishing de l'âme effrayée : avant, avant, 3 fois blocage, pied.
Babalité : poing, poing, pied.



Bubu, a la réponse.

Les bons plans, tous les trucs et astuces, c'est dans

Ultra Player

Je m'abonne

6 numéros
180 F
ou 144 F
+ 770 Crédits Player

12 numéros
315 F
ou 252 F
+ 770 Crédits Player

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One pour retrouver Ultra Player offertes pour tout abonnement ! (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)

CADEAU

11 cards Dragon Ball Z, "Hero Collection" *

* valeur : 27 F

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement UP - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

Oui, je m'abonne à Ultra Player

Je reçois en cadeau 11 cards Dragon Ball Z, « Hero Collection » (réception 4 semaines après le magazine).

(Cochez les cercles blancs)

○ 6 numéros : 180 F (ou 144 F + 770 Crédits Player). Tarifs pour la France métropolitaine.
DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou ○ + 96 F (avion)

○ 12 numéros : 315 F (ou 252 F + 770 Crédits Player). Tarifs pour la France métropolitaine.
DOM-TOM et étranger : ○ + 90 F (terre/bateau) ou ○ + 176 F (avion)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal .....

Ville .....

Pays .....

Pseudo .....

(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

*Signature obligatoire**
* des parents pour les mineurs

3615 : 1,29 F/min.

CHAMPIONS

Félicitations ! La rubrique a remporté un vif succès ces deux derniers mois. Le nombre de jeux sur lesquels ont porté vos efforts est tel que tous ne peuvent, malheureusement, pas figurer dans ces trois pages. Mais cela a au moins l'avantage de faire tourner les titres "secondaires". Le principe me paraît sympa ; c'est pourquoi si vous souhaitez voir apparaître ou réapparaître de vieux softs dans Champions, il ne tient qu'à vous de le réaliser en m'envoyant un score ou un chrono.

Stonehenge

LES GAGNANTS

C'est Julien FAURE (St-Laurent du Var) qui a, le premier, développé un parc d'une valeur commerciale de 4 000 000. Il gagne une cartouche "surprise" et une cassette vidéo de Babel 2. Ses dauphins, Michel AUBE (Vitrolles) et Patrice WOLFF (Stattmatten), remportent Babel 2 en vidéo.

Les scores en **gras** indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières. Placez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continu).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

SUPER NES

ASTERIX ET OBÉLIX
1- Jérôme BONNETTE (terminé) :.....999 960
2- Francis GEISSERT (terminé) :.....919 500
3- Laurent SCHUSTER (terminé) :.....620 200
4- Frédéric SALLÉE (terminé) :.....562 550
5- Patrick CHASSET (terminé) :.....518 755

COOL SPOT
1- Franchis GEISSERT (terminé) :.....645 310
2- Ludovic TANI (terminé) :.....459 150
3- Jean-Paul SCHMITT (terminé) :.....453 370
4- François TARTING (terminé) :.....451 540

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
1- Francis GEISSERT :.....1 048 705
2- Philippe HEITZ :.....506 140
3- Julien BODIN :.....470 400

FLINTSTONES
1- Francis GEISSERT (terminé) :.....11 143

GOOF TROOP (CHRONO)
1- Guillaume BERTRAND (terminé) : ...26' 575
2- Thibault BERTRAND (terminé) :.....41' 345

JUDGE DREAD
1- Francis GEISSERT :.....2 641 615
2- Laurent SCHUSTER :.....1 888 955
3- Alain BOSS :.....1 111 596

JURASSIC PARK
1- Francis GEISSERT :.....6 559
2- Josselin BOUSSEL (terminé) :.....5 096

KID CLOWN IN CRAZY CHASE
1- Francis GEISSERT (terminé) :.....5 676 350

KIRBY'S GHOST TRAP
Frédéric BUSQUE :.....10 773 000

KRUSTY'S FUN HOUSE
1- Nicolas CHARRETIER :.....431 340
2- Patrick CHASSET :.....347 060
3- Ludovic TANI :.....121 670

LEGEND
1- Francis GEISSERT :.....57 045
2- Jérôme BONNETTE :.....54 415
3- Cédric NEUMANN :.....53 660

MIGHTY MAX
1- Francis GEISSERT (terminé):.....1 603 000
2- Marc GEISSERT (terminé) :.....1 370 550
3- Mickaël SCHABER (terminé) : 1 336 100

SUPER PINBALL (Jolly Joker)
1- Frédéric BUSQUE :.....266 788 410

PITFALL
1- Francis GEISSERT (terminé) :.....319 890
2- Guy HULSKEN :.....272 029

SUPER PUNCH OUT - MINOR CIRCUIT
1- Michaël PERRIN :.....999 040
2- Jérémy PERRIN :.....977 620
3- Christophe ALVAREZ :.....280 620
4- Guillaume BERTRAND :.....280 400
5- Stéphane CHARLIER :.....255 140

SUPER PUNCH OUT - GABBY JAY
1- Michaël PERRIN :.....4" 00
2- Guillaume BERTRAND :.....4" 00
3- Thibault BERTRAND :.....4" 05
4- Jérémy PERRIN :.....4" 72
5- Aurélien CHUTAUX :.....4" 95

SUPER PUNCH OUT - BEAR HUGGER
1- Guillaume BERTRAND :.....12" 15
2- Michaël PERRIN :.....12" 17
3- Jérémy PERRIN :.....12" 39
4- Christophe ALVAREZ :.....14" 40
5- Aurélien CHUTAUX :.....15" 77

SUPER PUNCH OUT - PISTON HURRICANE
1- Guillaume BERTRAND :.....4" 63
2- Thibault BERTRAND :.....4" 68
3- Michaël PERRIN :.....4" 92
4- Jérémy PERRIN :.....5" 04
5- Christophe ALVAREZ :.....5" 51

SUPER PUNCH OUT - BALD BULL
1- Guillaume BERTRAND :.....8" 37
2- Michaël PERRIN :.....8" 39
3- Thibault BERTRAND :.....8" 55
4- Jérémy PERRIN :.....8" 70
5- Christophe ALVAREZ :.....8" 86

SUPER PUNCH OUT - BOB CHARLIE
1- Guillaume BERTRAND :.....5" 22
2- Michael PERRIN :.....5" 24
3- Thibault BERTRAND :.....5" 38
4- Christophe ALVAREZ :.....6" 09
5- Jérémy PERRIN :.....6" 21

SUPER PUNCH OUT - DRAGON CHAN
1- Michaël PERRIN :.....5" 33
2- Guillaume BERTRAND :.....5" 33
3- Thibault BERTRAND :.....5" 46
4- Jérémy PERRIN :.....5" 49
5- Christophe ALVAREZ :.....8" 01

SUPER PUNCH OUT - MASKED MUSCLE
1- Guillaume BERTRAND :.....5" 96
2- Thibault BERTRAND :.....5" 98
3- Michaël PERRIN :.....6" 32
4- Jérémy PERRIN :.....7" 22
5- Christophe ALVAREZ :.....7" 58

SUPER PUNCH OUT - MR SANDMAN
1- Guillaume BERTRAND :.....12" 26
2- Michaël PERRIN :.....12" 30
3- Thibault BERTRAND :.....12" 35
4- Jérémy PERRIN :.....13" 54
5- Christophe ALVAREZ :.....13" 90

SUPER PUNCH OUT - ARAN RYAN
1- Michaël PERRIN :.....7" 83
2- Guillaume BERTRAND :.....7" 83
3- Thibault BERTRAND :.....7" 94
4- Jérémy PERRIN :.....7" 98
5- Christophe ALVAREZ :.....8" 50

SUPER PUNCH OUT - HEIKE KAGERO
1- Guillaume BERTRAND :.....9" 60
2- Michaël PERRIN :.....9" 63
3- Thibault BERTRAND :.....9" 81
4- Jérémy PERRIN :.....10" 05
5- Christophe ALVAREZ :.....11" 38

SUPER PUNCH OUT - MAD CLOWN
1- Michaël PERRIN :.....8" 21
2- Jérémy PERRIN :.....9" 49
3- Guillaume BERTRAND :.....9" 51
4- Thibault BERTRAND :.....9" 74
5- Christophe ALVAREZ :.....10" 82

SUPER PUNCH OUT - SUPER MACHO MAN
1- Michaël PERRIN :.....9" 56
2- Guillaume BERTRAND :.....10" 01
3- Thibault BERTRAND :.....10" 19
4- Jérémy PERRIN :.....10" 35
5- Christophe ALVAREZ :.....12" 10

SUPER PUNCH OUT - NARCIS PRINCE
1- Guillaume BERTRAND : .....7" 22
2- Michaël PERRIN : .....7" 29
3- Thibault BERTRAND : .....7" 71
4- Jérémy PERRIN : .....7" 80
5- Christophe ALVAREZ : .....9" 65

SUPER PUNCH OUT - HOY QUARLOW
1- Guillaume BERTRAND : .....7" 74
2- Thibault BERTRAND : .....7" 94
3- Michaël PERRIN : .....9" 68
4- Jérémy PERRIN : .....9" 11
5- Christophe ALVAREZ : .....11" 13

SUPER PUNCH OUT - RICK BRUISER
1- Guillaume BERTRAND : .....9" 13
2- Michaël PERRIN : .....9" 27
3- Christophe ALVAREZ : .....12" 69
4- Jérémy PERRIN : .....13" 23
5- Thibault BERTRAND : .....17" 25

SUPER PUNCH OUT - NICK BRUISER :
1- Guillaume BERTRAND : .....7" 11
2- Thibault BERTRAND : .....7" 29
3- Michaël PERRIN : .....7" 31
4- Jérémy PERRIN : .....7" 51
5- Christophe ALVAREZ : .....10" 80

STARWING
1- Sébastien JARRY (terminé) : 70 000
2- Thibault BERTRAND (terminé) : 70 000
3- Guillaume BERTRAND : 70 000
4- Laurent GUITTONNEAU (terminé) 69 500
5- Yann LAFFONT (terminé) : 68 500

SUPER MARIO KART (MARIO CIRCUIT 1)
1- Michaël PERRIN : .....1' 01" 35
2- Christophe MOLIGNIER : .....1' 01" 41
3- Cédric ROUX : .....1' 01" 51
4- Guillaume BERTRAND : .....1' 01" 63
5- Emmanuel DERENNE : .....1' 01" 72

SUPER PANG (MODE PANIC)
1- Guillaume BERTRAND : 368 400
2- Frédéric BOISTARD : 335 340
3- Thibault BERTRAND : 186 210
4- Jérôme BONETTE : 159 640
5- Bastien BARRE : 148 240

SUPER RETURN OF THE JEDI
1- Francis GEISSERT (terminé) : 1 139 625
2- Marie-Claire GEISSERT (terminé) : 573 750
3- Florence GEISSERT (terminé) : 432 400

SOCCER SHOOTOUT (TRAINING)
1- Julien THOLET : 361

SUPER SMASH TV
1- Patrick CHASSET : 55 382 695

TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME A)
1- David LE GARFF : 602 557
2- Frédéric BUSQUE : 534 340
3- Patrick CHASSET : 222 909

TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME A, Nbre de lignes)
1- Guillaume BERTRAND : 301
2- Chon : 293
*- Thibault BERTRAND : 293
4- Gérald DUBOURDIEU : 292
***- David LE GARFF : 292**

TETRIS & DR MARIO (MIXED MATCH, score)
1- David LE GARFF : 566 272
2- Guillaume BERTRAND : 540 423
3- Frédéric BUSQUE : 465 491
4- Thibault BERTRAND : 463 304
5- Chon : 452 267

TETRIS & DR MARIO (Dr Mario)
1- Patrick CHASSET : 1 178 700
2- David LE GARFF : 675 600
3- Benjamin CHEBROU : 530 200
4- Frédéric BUSQUE : 520 800
5- Chon : 271 000

TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME B, score)
1- David LE GARFF : 85 091
2- Thibault BERTRAND : 85 068
3- Chon : 84 975
4- Guillaume BERTRAND : 84 962
5- Frédéric BUSQUE : 84 723

CHAMPIONS LE DÉFI DU MOIS

DIDDY'S KONG QUEST

C'est DKC 2 qui est retenu pour le prochain défi. Le but de ce défi consiste à terminer le jeu à 102 %, le plus rapidement possible. Les chronos à 100 % et 101 % seront également classés, et ce quelque soit le temps réalisé. Délai de référence : 1 h 52.

UNIRALLY - ZOOM ZOO
1- Guillaume BERTRAND : .....28" 63
2- Chon : .....28" 81
3- Stonehenge : .....28" 96
4- Pascal VEZIN : .....28" 99
5- Laurent HENNION : .....29" 00
*- Marc-Mickaël LONGOBARDI : .....29" 00

UNIRALLY - BOWL
1- Chon : 601
2- Stonehenge : 552
3- Guillaume BERTRAND : 473
4- David PLANCHON : 389
5- Laurent HENNION : 388

UNIRALLY - SWITCHER
1- Guillaume BERTRAND : .....1' 16" 73
2- Stonehenge : .....1' 16" 81
3- Chon : .....1' 16" 86
4- Guillaume BERTRAND : .....1' 16" 93
5- Francis GEISSERT : .....1' 17" 09

UNIRALLY - MONSTER
1- Guillaume BERTRAND : .....28" 32
2- Francis GEISSERT : .....28" 40
3- Guy HULSKEN : .....29" 05
4- Patrice WOLFF : .....30" 45
5- Laurent SCHUSTER : .....30" 95

UNIRALLY - WOBBLE
1- Guillaume BERTRAND : .....52" 90
2- Stonehenge : .....53" 05
3- Chon : .....53" 38
4- Francis GEISSERT : .....54" 49
5- Caliméro : .....54" 66
*- Pascal VEZIN : .....54" 66

UNIRALLY - TWINPEAK
1- Guillaume BERTRAND : .....43" 56
2- Caliméro : .....44" 24
3- Lole : .....44" 48
4- Chon : .....44" 58
5- Stonehenge : .....44" 69

UNIRALLY - SKIER
1- Chon : 597
2- Stonehenge : 572
3- Guillaume BERTRAND : 429
4- Francis GEISSERT : 386
5- Wonder Fra : 373

UNIRALLY - LOOPBACK
1- Guillaume BERTRAND : .....43" 46
2- Stonehenge : .....47" 41
3- Francis GEISSERT : .....48" 73
4- Chon : .....48" 81
5- Laurent HENNION : .....48" 89

UNIRALLY - SMALL CUT
1- Guillaume BERTRAND : .....17" 03
2- Thibault BERTRAND : .....17" 15
3- Chon : .....17" 25
*- Stonehenge : .....17" 25
5- Francis GEISSERT : .....17" 63

RÉSULTATS DU DÉFI

THEME PARK

lancé dans l'*Ultra Player* n° 34

1- Julien FAURE	4 000 000
2- Cédric COUHÉ	4 000 000
3- Didier PLANCHE	4 000 000
4- Yann CLOTEAU	4 000 000
5- Jérôme BONNETTE	4 000 000
6- Ludovic Honeré	4 000 000
7- Bernard GALTIÉ	4 000 000
8- Romain ALLARD	3 095 300
9- Sébastien FRANCINI	1 580 215
10- Romain GUILLOMET	1 354 550

UNIRALLY - LOOPER
1- Guillaume BERTRAND : ..... 57" 38
2- Chon : ..... 58" 05
3- Stonehenge : ..... 1' 01" 30
4- Pascal VEZIN : ..... 1' 05" 17
5- Francis GEISSERT : ..... 1' 05" 70

UNIRALLY - MEGAJUMP
1- Chon : ..... 24" 56
2- Stonehenge : ..... 24" 76
3- Martin HUMBERT : ..... 24" 80
4- Laurent HENNION : ..... 25" 89
5- Guillaume BERTRAND : ..... 27" 04

UNIRALLY - JUMPS
1- Stonehenge : 555
2- Chon : 545
3- Guillaume de Casaban : 405
4- Martin HUMBERT : 365
5- Guillaume BERTRAND : 324

UNIRALLY - INFINITY
1- Chon : ..... 7" 51
2- Stonehenge : ..... 7" 52
3- Wonder Fra : ..... 7" 53
*- Guillaume BERTRAND : ..... 7" 53
5- Caliméro : ..... 7" 56

UNIRALLY - LAST ONE
1- Francis GEISSERT : ..... 46" 08
2- Alain BOSS : ..... 46" 14
3- Guillaume BERTRAND : ..... 46" 22
4- Chon : ..... 46" 30
5- Stonehenge : ..... 46" 42

UNIRALLY - MARATHON
1- Guillaume BERTRAND : ..... 27" 95
2- Stonehenge : ..... 28" 33
3- Chon : ..... 28" 44
4- Pascal VEZIN : ..... 28" 48
5- Francis GEISSERT : ..... 28" 52

UNIRALLY - CIRCLE
1- Chon : 601
2- Stonehenge : 578
3- Guillaume BERTRAND : 365
4- Martin HUMBERT : 349
5- Francis GEISSERT : 332

UNIRALLY - PLINKEY
1- Guillaume BERTRAND : ..... 38" 77
2- Chon : ..... 38" 90
3- Stonehenge : ..... 39" 05
4- Francis GEISSERT : ..... 39" 45
*- Pascal VEZIN : ..... 39" 45

UNIRALLY - JUMPOVER
1- Nicolas GRUNBERG : ..... 19" 25
2- Laurent HENNION : ..... 19" 75
3- Thierry TRIALLOUX : ..... 20" 00
4- Stonehenge : ..... 20" 36
5- Guillaume BERTRAND : ..... 20" 39
*- Francis GEISSERT : ..... 20" 47

UNIRALLY - DRAGRACE
1- Guillaume BERTRAND : ..... 42" 10
2- Francis GEISSERT : ..... 42" 42
3- Chon : ..... 42" 45
4- Laurent HENNION : ..... 42" 49
5- Stonehenge : ..... 42" 57

UNIRALLY - PINGPONG
1- Guillaume BERTRAND : ..... 23" 73
2- Chon : ..... 23" 89
3- Thibault BERTRAND : ..... 24" 16
4- David PLANCHON : ..... 24" 48
5- Stonehenge : ..... 24" 52

UNIRALLY - HILL CLIMB
1- Chon : 554
2- Stonehenge : 536
3- Francis GEISSERT : 427
4- Wonder FRA: 373
5- Caliméro : 350

UNIRALLY - HYBRID
1- Thierry TRIALLOUX : ..... 38" 54
2- Francis GEISSERT : ..... 38" 70
3- Stonehenge : ..... 38" 74
***- Chon : ..... 38" 74**
5- Wonder Fra : ..... 38" 81

UNIRALLY - SHORT CUT
1- Guillaume BERTRAND : ..... 30" 45
2- Stonehenge : ..... 30" 69
3- Chon : ..... 30" 75
4- Laurent HENNION : ..... 30" 85
5- Pascal VEZIN : ..... 30" 95

UNIRALLY - DOWN + UP
1- Guillaume BERTRAND : ..... 45" 73
2- David PLANCHON : ..... 47" 09
3- Stonehenge : ..... 49" 02
4- Chon : ..... 49" 09
5- Laurent HENNION : ..... 49" 14

UNIRALLY - HIGHROAD
1- Guillaume BERTRAND : ..... 18" 29
2- Francis GEISSERT : ..... 18" 72
3- Chon : ..... 18" 76
*- Fabienne BILDSTEIN : ..... 18" 76
5- Cédric NEUMANN : ..... 18" 89

UNIRALLY - SPINE
1- Chon : 600
2- Stonehenge : 551
3- Martin HUMBERT : 363
4- Guillaume BERTRAND : 349
5- Wonde Fra : 251

UNIRALLY - BOO !
1- Guillaume BERTRAND : ..... 46" 33
2- Chon : ..... 46" 85
3- Stonehenge : ..... 46" 97
4- Wonder Fra : ..... 46" 98
5- Francis GEISSERT : ..... 47" 49

UNIRALLY - FIRE ESCAPE
1- Guillaume BERTRAND : ..... 8" 84
2- David PLANCHON : ..... 10" 13
3- Hadrien PELTIER : ..... 10" 21
4- Caliméro : ..... 10" 24
5- Francis GEISSERT : ..... 10" 32
*- Pascal VEZIN : ..... 10" 32

UNIRALLY - WARIO PAINT
1- Guillaume BERTRAND : ..... 1' 01" 70
2- Stonehenge : ..... 1' 01" 93
3- Francis GEISSERT : ..... 1' 02" 21
4- Chon : ..... 1' 02" 26
5- Pascal VEZIN : ..... 1' 02" 38

UNIRALLY - CROCK
1- Guillaume BERTRAND : ..... 32" 60
2- Stonehenge : ..... 33" 00
3- Chon : ..... 33" 12
4- Laurent HENNION : ..... 33" 29
5- Nicolas GRUNBERG : ..... 33" 43

UNIRALLY - DOWNER
1- Chon : 586
2- Stonehenge : 579
3- Frédéric VIALLE : 518
4- David PARAYRE : 486
5- Caliméro : 471

UNIRALLY - EAST
1- Guillaume BERTRAND : ..... 1' 9" 77
2- Stonehenge : ..... 1' 10" 05
3- Francis GEISSERT : ..... 1' 10" 22
4- Chon : ..... 1' 10" 29
5- Guy HULSKEN : ..... 1' 10" 33

UNIRALLY - HAIRPIN HILL
1- Chon : ..... 14" 09
2- Stonehenge : ..... 14" 13
3- Guillaume BERTRAND : ..... 14" 16
4- Nicolas GRUNBERG : ..... 14" 20
5- Francis GEISSERT : ..... 14" 21
*- Hadrien PELTIER : ..... 14" 21

UNIRALLY - VERTICAL
1- Guillaume BERTRAND : ..... 1' 12" 05
2- Thibault BERTRAND : ..... 1' 12" 25
3- Francis GEISSERT : ..... 1' 12" 37
4- Chon : ..... 1' 12" 38
5- Stonehenge : ..... 1' 12" 58

UNIRALLY - FLASH
1- Guillaume BERTRAND : ..... 21" 24
2- Chon : ..... 22" 17
3- Stonehenge : ..... 22" 19
4- Pascal VEZIN : ..... 22" 20
5- Thomas GRUNBERG : ..... 22" 69

UNIRALLY - LITTLE DIPPER
1- Chon : 590
2- Stonehenge : 567
3- Guillaume BERTRAND : 444
4- Caliméro : 335
*- David PLANCHON : 335

UNIRALLY - FRUITBAT
1- Guillaume BERTRAND : ..... 47" 74
2- Chon : ..... 47" 85
3- Stonehenge : ..... 48" 37
4- Francis GEISSERT : ..... 48" 81
5- Pascal VEZIN : ..... 49" 02

UNIRALLY - 123 JUMP
1- Guillaume BERTRAND : ..... 40" 05
2- Chon : ..... 40" 88
3- Stonehenge : ..... 41" 20
4- Caliméro : ..... 41 "41
5- Pascal VEZIN ..... 41" 47

UNIRALLY - GRILLER
1- Guillaume BERTRAND : ..... 1' 16" 09
2- Chon ..... 1' 16" 26
3- Stonehenge : ..... 1' 18" 82
4- Francis GEISSERT : ..... 1' 19" 53
5- David PLANCHON : ..... 1' 19" 58

UNIRALLY - TWO LOOPS
1- Guillaume BERTRAND : ..... 16" 15
2- Nicolas GRUNBERG : ..... 16" 23
3- Chon : ..... 16" 32
4- Hadrien PELTIER : ..... 16" 53
5- Stonehenge : ..... 16" 96

UNIRALLY - NEON
1- Chon : 569
2- Stonehenge : 540
3- Guillaume BERTRAND : 459
4- Francis GEISSERT : 399
5- David PLANCHON : 366

UNIRALLY - HAMSTER
1- Sébastien GEISSERT : ..... 40" 35
2- Guillaume BERTRAND : ..... 42" 66
3- Stonehenge : ..... 43" 82
4- Chon : ..... 43" 85
5- David PLANCHON : ..... 44" 97

UNIRALLY - TO AND FRO'
1- Guillaume BERTRAND : ..... 16" 72
2- Chon : ..... 17" 68
3- Nicolas GRUNBERG : ..... 18" 13
4- Hadrien PELTIER : ..... 18" 28
5- Stonehenge : ..... 18" 49

VORTEX
1- Francis GEISSERT : 142 100

NES

HIGH SPEED
1- Sébastien JARRY (terminé) : 99 999 990
2- Patrick CHASSET (terminé) : 99 999 990
3- Nathalie TESSIER : 68 915 190
4- Matt Murdock : 29 480 120

KICKLE CUBICLE
1- Patrick CHASSET : 5 274 400

LUNAR POOL
1- PATRICK CHASSET : 26 500

TETRIS
1- Patrick CHASSET : 153 217

GAME BOY

REVENGE OF THE GATOR
1- Patrick CHASSET : 1 539 190

TETRIS (Points)
1- Chon : 344 102

TETRIS (Game B, 9-5)
1- Michel AUBE : 45 400
2- Chon : 43 221
3- Goombas : 33 076
4- Yoda : 22 719
5- Elwood : 12 833

NON MAIS C'EST PAS RATIONNEL!
BEN ALORS DIDOU ON FAIT SON STONE QU'ON T'ENTEND VOCIFERER À L'AUTRE BOUT DE LA RÉDAC!
YOUPPI!
BON ESPRIT CE PERSO! NON MAIS REGARDE HOI CE CE... TRUK!!
MAAAAAAAAAAARRRR

C'est le grand retour de Matt, après la parenthèse Didou (mille mercis à lui), dans le Top des lecteurs d'*Ultra*. Première nouvelle, le Top Nes disparaît définitivement. Heureusement, la 16 bits, elle, est loin d'être enterrée, et continue de remporter vos suffrages à coups de Yoshi's Island, Diddy's Kong ou Doom... Secundo, puisque *Ultra Player* va subir une métamorphose et s'ouvrir à de nouveaux horizons, je compte sur vous pour m'envoyer vos listes de jeux préférés sur Saturn, Playstation et, bientôt, Nintendo 64. En attendant, place aux Tops Nintendo.
MATT

ULTRA PLAYER
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

LE GAGNANT DU MOIS

ANTHONY

Pour une fois, le gagnant du mois ne s'est pas dessiné, préférant mettre en scène sa petite sœur, devenue Super Juliette Girl (sept mois) pour l'occasion... Il s'appelle Anthony, mais laissons-le se présenter lui-même.

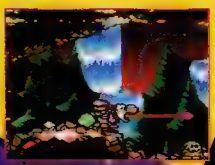
MES PASSIONS. "J'adore dessiner (surtout les héros de Walt Disney, de jeux vidéo et de BD), faire des maquettes et regarder DBZ, jouer aux jeux vidéo et, par-dessus tout, lire *Ultra Player*..."

CE QUE JE FAIS DANS LA VIE. "Je vais au collège, je fais du sport (du basket et du judo en particulier), je lis, je regarde la télé et je m'occupe de ma petite sœur... Une vie peinarde, quoi !"

MES JEUX PRÉFÉRÉS.
"Tous les DBZ, Donkey Kong Country, Super Bomberman 1 et 2, NBA Jam et les deux Earthworm Jim."

SUPER NES

YOSHI'S ISLAND



(7) (1) (2) 1 405

Rapide, mais prévisible, Super Mario World 2, "LE" jeu de plate-forme du moment, se retrouve en tête de votre Top Snes. Normal, c'est une vraie petite merveille qui nous rappelle surtout que le jeu vidéo est universel et tout public.

2 SUPER MARIO KART (1) (1) (26) 1 112 PTS		9 ILLUSION OF TIME (10) (5) (4) 607 PTS	15 DRAGON BALL Z 3 (14) (6) (7) 460 PTS
3 DONKEY KONG COUNTRY (3) (1) (8) 999 PTS		10 ISS DE LUXE (8) (8) (2) 572 PTS	16 SECRET OF EVERMORE (17) (16) (2) 442 PTS
4 ZELDA 3 (2) (1) (28) 972 PTS		11 F-ZERO (15) (2) (29) 528 PTS	17 MEGAMAN X (6) (5) (12) 402 PTS
5 SECRET OF MANA (4) (3) (9) 919 PTS		12 UNIRALLY (-) (12) (1) 527 PTS	18 SUPER METROID (16) (7) (12) 400 PTS
6 SIM CITY (5) (2) (21) 809 PTS		13 KILLER INSTINCT (9) (9) (2) 505 PTS	19 EARTHWORM JIM (12) (2) (9) 376 PTS
		14 SUPER PUNCH OUT (11) (11) (5) 496 PTS	20 SUPER MARIO ALL STARS (-) (3) (20) 281 PTS

7 DIDDY'S KONG QUEST E
(-) (7) (1) 789 PTS
Mellow Score!
La suite de Donkey Kong débarque dans le Top UP. Même si ce jeu est moins surprenant que son prédécesseur, il demeure une valeur sûre. Diddy's Kong ferait rêver tout possesseur de Saturn ou de Playstation...

8 DOOM (13) (8) (2) 732 PTS

L'INVITÉ DU TOP

FRÉDÉRIC JAY

Grand maître de la programmation sur Sinclair et Amstrad, Frédéric Jay a intégré l'équipe d'Infogrames en travaillant sur les Schtroumpfs et Tintin au Tibet. Bref, ce qui se fait de mieux en France, sur Super Nintendo. De quoi attiser notre curiosité et nous pousser à lui poser quelques questions essentielles sur son boulot.

F. Jay : Sur Tintin au Tibet, j'étais l'un des trois principaux programmeurs. Je me suis particulièrement occupé du moteur de l'animation et de la gestion des décors. En gros, de l'affichage et des tests de collision… Les grosses difficultés n'étaient pas d'ordre technique, mais venaient plutôt des relations avec les gens qui possèdent les droits de Tintin ; ils n'appréciaient pas trop la philosophie des jeux vidéo…"

Rien d'étonnant à cela — Tintin étant un héros né au début du siècle, donc peu familier avec nos habitudes proches du deuxième millénaire. Reste maintenant à savoir si un progammeur joue de temps en temps en dehors de son travail, aussi ludique soit-il !

F. Jay : J'aime surtout les jeux à "multiplayer", comme Mario Kart ou Bomberman.

UP : Mais que penses-tu de la Nintendo 64, la nouvelle console dont tout le monde parle… ?

F. Jay : J'ai eu l'occasion de voir quelques images et, a priori, ça promet beaucoup. Mais les caractéristiques ne sont pas complètement définies. On connaît des gens qui travaillent dessus, et leur problème est de tenir les délais... Pour le moment, je travaille sur console Playstation."

Propos recueillis pas Matt

TOP UP : MODE D'EMPLOI

- Progresse par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- E : Nouvelle entrée
- R – Retour au Top.

Le premier nombre entre parenthèses donne le classement précédent du jeu ; le deuxième, son meilleur classement jamais atteint ; et le troisième, le nombre de mois de présence dans le Top *Ultra Player*. Les points représentent le nombre de (vos) votes attribués au jeu.

GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA

(20) 112 pts

"Suite au prochain numéro", nous disait Didou dans l'*Ultra* précédent, en espérant que Zelda soit enfin viré de ce Top Game Boy. Pas de chance Didou ! Zelda reste le jeu du moment, résistant à toutes les vagues "nintendales" et imaginables.

2 WARIO LAND
(4) (2) (13) 548 PTS

3 MARIO'S PICROSS
(10) (3) (4) 539 PTS

4 DONKEY KONG LAND
(2) (2) (3) 458 PTS

5 EARTHWORM JIM
(9) (5) (4) 405 PTS

6 KIRBY'S DREAM LAND
(-) (6) (19) 309 PTS

7 MYSTIC QUEST
(8) (2) (22) 264 PTS

8 TETRIS
(5) (3) (34) 245 PTS

9 SUPER MARIO LAND 2
(11) (1) (26) 216 PTS

10 SUPER MARIO LAND
(19) (1) (34) 207 PTS

11 MEGAMAN 2
(-) (6) (18) 198 PTS

12 SAMOURAI SHOWDOWN E
(-) (11) (1) 198 PTS

Les jeux de baston ont tous connu un bain de jouvence grâce à la Game Boy. Problème, le résultat n'a jamais vraiment été à la hauteur. Samourai Showdown, malgré son excellent classement dans ce Top, n'échappe pas à la règle… C'est pourquoi, nous lui préférons World Heroes Jet 2 (voir plus bas) ou Toshinden.

13 KIRBY'S DREAM LAND 2 E
(-) (13) (1) 189 PTS

14 MISTER NUTZ
(-) (3) (7) 176 PTS

15 STREET FIGHTER 2
(13) (13) (2) 169 PTS

16 WORLD HEROES JET 2 E
(-) (16) (1) 163 PTS

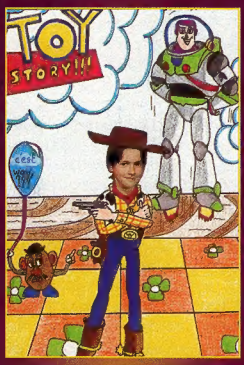
17 KIRBY'S PINBALL
(-) (15) (6) 155 PTS

18 WARIO BLAST
(6) (6) (12) 148 PTS

19 LES SCHTROUMPFS
(12) (7) (12) 142 PTS

20 NBA JAM TE E
(-) (20) (1) 138 PTS

LES GAGNANTS DU MOIS



Ils sont heureux ! Ils ont gagné ! En totale adéquation avec l'actualité, Laurent Stackowiak, de Onnaing (dans le Nord) se prend pour un héros de Toy Story. À part dessiner et lire UP, rêve jour et nuit de posséder, enfin, sa Playstation à lui, rien qu'à lui. Mais peut-être patientera-t-il jusqu'à la Nintendo 64 ?

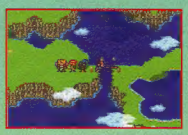
Yannick Branchi a lui treize ans et demi. Ce roi des échecs et du karaté (ceinture orange, tout de même), adore également Dragon Ball, comme le prouve son dessin. Bravo à tous !

Top 10 RPG & aventure

Ça y est ! La France s'est enfin mise aux couleurs du jeu de rôle/aventure. Pour preuve le succès remporté par des jeux comme Illusion of Time ou Secret of Evermore dans le Top Ultra Player, et d'autres qui ne sont pas systématiquement sortis en version française. Il est à espérer que la Nintendo 64 saura également satisfaire notre soif d'aventures longues et captivantes. En tout cas, pour le plaisir, voilà une petite sélection de jeux dont la vocation est de nous faire rêver.

1 ZELDA 3

Zelda n'est pas vraiment un jeu de rôle... Archétype du jeu d'aventure/action, il a révolutionné le genre en permettant au joueur de se déplacer librement dans un soft. Une aventure sublime, aussi fabuleuse sur Snes qu'en version GB.



2 BREATH OF FIRE II

Le RPG à la sauceaméricaine, c'est Breath of Fire II, de Capcom ! Si vous aimez ce style de jeu, vous savez donc ce qui vous reste à faire. Lire le test en long et en large dans ce numéro d'UP, en page36. Saine lecture.

3 SECRET OF MANA

Square Soft est une société japonaise spécialisée das la conception et la réalisation de jeux de rôle. On leur doit des succès comme la série des Final Fantasy ou Chrono Tigger, "designé" par le célèbre Akira Toriyama.

4 SUPER MARIO RPG

Le jeu le plus attendu sur Snes devrait sortir en France d'ici à la fin de l'année... normalement. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un RPG se déroulant dans l'univers magique de maître Miyamoto. De quoi patienter jusqu'au Zelda 64 !

5 SECRET OF EVERMORE

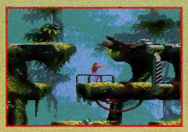
Voici la suite de Mana, dans laquelle on ne peut plus jouer à deux ou trois simultanément. En revanche, vous êtes accompagné d'un chien, habile au combat et au flair bien utile pour repérer des ojets planqués. Une nouvelle réussite !

6 ILLUSION OF TIME

Illusion of Time se démarque du RPG lambda en modifiant quelque peu l'univers dans lequel il se déroule. Vous aurez ainsi la possibilité d'étancher votre soif de connaissances en visitant les grands mythes et mystères de l'univers.

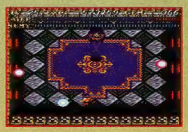
7 ADDAMS FAMILY VALUES

Encore un jeu d'aventure/action qui joue la carte de l'originalité ! Cette fois, c'est Oncle Fester qui part à la recherche de Pubert, le bébé Addams mystérieusement disparu. Un jeu monstrueusement long et à l'humour noir digne du film dont il s'inspire.



8 FLASHBACK

On passe au jeu d'aventure pur avec ce jeu 100 % français qui va rappeler de merveilleux souvenirs à plus d'un joueur. Flashback est un vrai petit film de science-fiction, bourré d'actions et au scénario riche en rebondissements. Toujours un classique du genre.



9 SOUL BLAZER

C'est loin d'être une nouveauté, mais avec un peu de chance, vous pourrez trouver ce grand classique à un prix compétitif. Attention, Soul Blazer est loin d'être aussi réussi graphiquement que les jeux précités.

10 JURASSIC PARK

Lors de sa sortie, ce jeu d'aventure/action avait été l'objet d'une incroyable contreverse. Pourtant, avec le recul et en y rejouant, ce jeu reste attachant (même s'il est difficile), d'autant plus qu'il intégre des séquences de combat/recherche en vue subjective, façon Doom.

Surtout ne ratez pas la nouvelle formule d'Ultra Player (toujours plus fort !) qui paraîtra début juillet.

Concours 3615 Player One

pour jouer : *jeux

© 1984 M. YEGUYAMA / IMAGE PRODUCTIONS / SEIBU PLANNING / TOEI
VERSION FRANÇAISE : REALISEE par DUBBING USA, INC.

Les Lots

15 K7 vidéo
BABEL II
Vol.2
(version française)

© 1983 K. HIRAI / I. KUWATA / ACT CO. LTD
VERSION FRANÇAISE : REALISEE par DUBBING USA, INC.

15 K7 vidéo
8 EIGHT MAN
vol.1
(version française)

© 1996 LDE / AK VIDEO

4 séries 100 % manga japonais dans 2 magazines Collector

NOUVEAU

Lodoss War
Possession
Tracer
Silent
Möbius
Belle Starr

Les n° 1 en vente chez tous les marchands de journaux à partir du 15 mai.

20 F seulement !

Made with love by

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!